EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

UEFA CHAMPIONS LEAGUE, EVERYBODY'S GOLF 2, MEDIEVIL 2, URBAN CHAOS, WWF SMACKDOWN

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 30

22 RECENSIONER!

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
RESIDENT EVIL: SURVIVOR
PLAYER MANAGER 2000
NBA IN THE ZONE 2000
MUPPET RACE MANIA
STREET SKATER 2
HYDRO THUNDER
SAGA FRONTIER 2
GAUNTLET LEGENDS
DIE HARD TRILOGY 2
VICTORY BOXING
GHOUL PANIC
STAR IXIOM
F1 2000
MED FLERA!

MEDIEVIL 2

BENRANGLET DAN SKAKAR LOSS
SPELBAR DEMO OCH RECENSION

IN COLD BLOOD

REVOLUTIONERANDE ÄVENTYR PÅ GÅNG

JEDI POWER BATTLES

EPISKT STAR WARS-SPEL ELLER PINSAM FLOPP?

TÄVLA OCH VINN GRYMMA PRISER

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

DUBBELT SÅ STORT
DUBBELT SÅ ONT

KÖRT FAST?

VI HAR TIPS OCH FUSK

Sveriges officiella PlayStation-tidning



JUNI 2000 59:-

En lektion i Brasiliansk fotboll.



1: Dribblingen



2: Bicykletan



PlayStation®

Ronaldo V-FOOTBALL

INFOGRAMES

Brasiliansk magi för PlayStation

Infogrames Nordic
Gunnebogatan 32, 163 53 Spånga, Sweden
Tel: + 46 8 761 10 01, Fax: +46 8 761 39 49
Fri Support: +46 8 605 36 11

Red. har ordet



Bonnier Multimedia lägger av med distribution av datorspel och satsar i stället på egen förlagsverksamhet. Detta trots att Bonnier Multimedia teoretiskt sett borde ha hur mycket resurser som helst. Det visar hur små marginalerna är i dator- och TV-spelsbranschen.

Spelbranschen må omsätta mer pengar än musikbranchen och nästan lika mycket som filmbranschen, men det betyder inte att många personer får dela på vinsten. Tvärtom är det så att omkring fem procent av de spel som släpps säljer tillräckligt bra world-wide för att kunna kallas succéer rent ekonomiskt. Är man då en utgivare som har långt mellan succéerna är det lätt att förstå att det går dåligt.

Det hårda klimatet i spelbranschen gör att inte bara den monetära omsättningen är stor, utan även personalomsättningen. En kollega till mig jobbade tidigare på Egmont, men när de centraliserades till Danmark fick femton personer gå från det svenska kontoret. Kollegan i fråga gick till Bonnier Multimedia i stället, men hann bara vara kvar där några månader innan beskedet om nedläggningen kom. Jag hoppas att han hamnar på ett mer stabilt företag nu – men i spelvärlden kan man aldrig vara riktigt säker på vad som händer. Det är en evig härva av uppköp, övertagningar, nedläggningar, nystartade företag och folk som byter lojalitet lika ofta som de byter strumpor.

Ena dagen pratar sig Nisse varm om spel A, men nästa dag jobbar Nisse på ett annat företag och tycker att spel B ändå är oerhört mycket bättre än spel A. Men det är väl vad Nisse har betalt för att göra, antar jag.

Pressen att varje spel måste bli en kommersiell succé gör att spelutgivarna satsar på allt säkrare kort, vilket hämmar nytänkande. Se bara på Eidos och *Tomb Raider V*. Vad skulle de göra om de inte kunde spotta ur sig ett nytt *Tomb Raider* varje år för att finansiera alla förlustprojekt? När det är så blir man extra glad då man hittar små pärlor som till exempel *Bishi Bashi Special*, som vi recenserar i detta nummer. Låt oss hoppas att vi kan se fler lika tokiga och annorlunda spel i framtiden (men inte likadana).

Tommy Rydling

Tommy Rydling (Chefredaktör)

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Andreas Frisk
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Daniel Törnqvist
Magnus Larsson
Pidde Andersson

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

Produktion

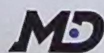
Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@atlantic.medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

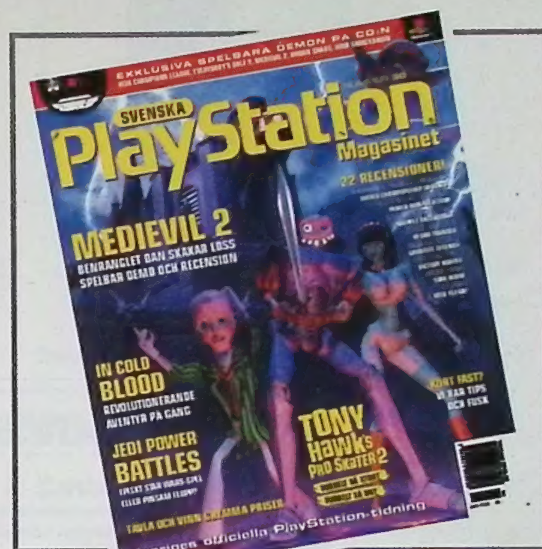






TS-kontrollerad upplaga

UR INNEHÅLLET



FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

INNEHÅLL

NUMMER 30
JUNI 2000





PÅ RITBORDET



14 Destruction Derby Raw



12 Chase The Express

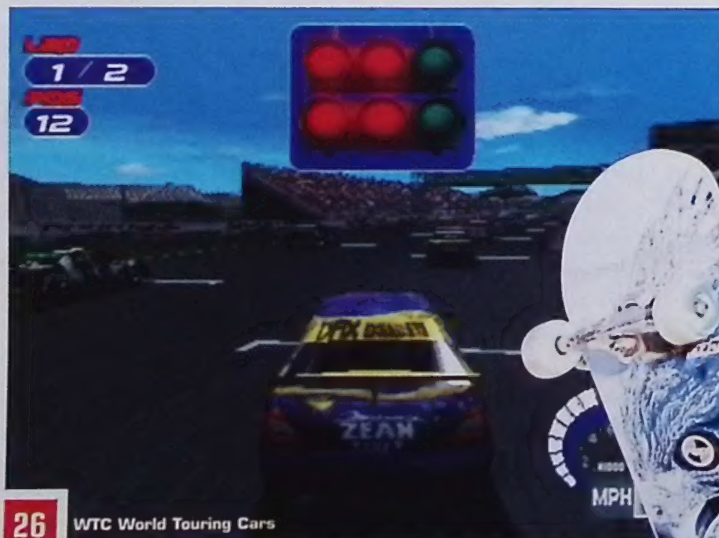


16 Star Trek: Invasion!

PROVSPELAT



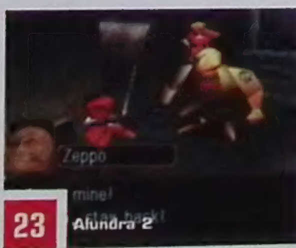
25 Test Drive 6



26 WTC World Touring Cars

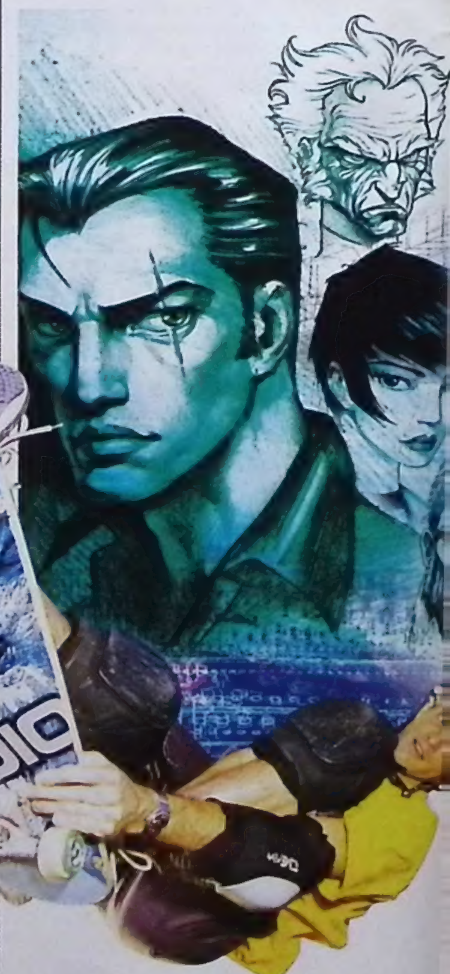


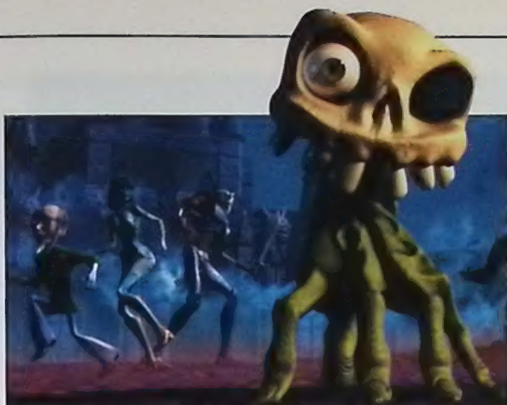
24 Euro 2000



23 Alundra 2

ANALYS





sidan **56**

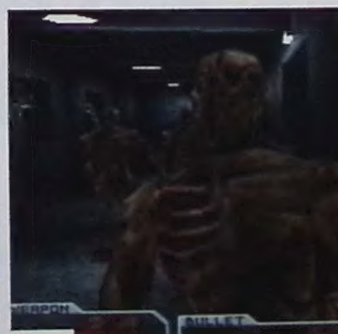
MediEvil 2

Det mindre vackra skelettet Dan Fortesque är tillbaka i nytt äventyr.

RECENSIONER



54 Armorines: Project SWARM



49 Resident Evil: Survivor

VARJE MÅNAD



62 F1 2000



51 Muppet Race Mania

På CD:n

Släng in vår skiva i din PlayStation och njut av våra exklusiva demon!



UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Spelbar
Prova det bästa fotbollsspelet på länge. Manchester United mot Chelsea, en eller två spelare.

EVERYBODY´S GOLF 2
Spelbar
Golfspelet för dig som inte gillar golfspel.

MEDIEVIL 2
Spelbar
Gå på rundtur i muséet med skelettet Dan Fortesque som tidigare själv var ett museiföremål.

URBAN CHAOS
Spelbar
En hel nivå från spelet där du springer runt på gatorna och haffar skurkar.

WWF SMACK DOWN
Spelbar
Välj en av fyra stora och svettiga män och äntra ringen i en match.

WTC WORLD TOURING CARS
Video
Kolla in hur snyggt senaste bilspelet från Codemasters ser ut i denna video.

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Video
Spelet är försenat, men här kan du se hur det kommer se ut när det är färdigt.

MUPPET RACE MANIA
Video
Kermit, Miss Piggy och alla de andra mupparna tävlar i biläkning.

SPIDER-MAN
Video
Nätslängaren klänger hit och dit i sitt alldeles egna spel.

STAR IXIOM
Video
Luta dig tillbaka och slappna av när ditt tungt beväpnade rymdskepp går på autopilot.



Mannen med den genomträngande blicken och den trygga stämman är inte tillfrågad om han vill vara med i PlayStation-varianten av *Vem vill bli miljonär.*

TV-SUCCÉN BLIR TV-SPEL

VILL DU BLI MILJONÄR?

Ingen har väl undgått den omdiskuterade tittarsuccén Vem vill bli miljonär?Inte nog med att vi ska behöva titta på TV-programmet tillsammans med två miljoner andra tittare och sucka: "Ååååååh vad enkelt!". Nu ska vi också ges chansen att göra detsamma på PlayStation. Spelet med den engelska titeln *Who Wants to be a Millionaire?* Har redan släppts till pc i USA, och snart är det dags för PlayStation-varianten.

Det är ännu osäkert om spelet kommer hit till Europa, men om det gör det kan man vara hyfsat säker på att programledaren i spelet inte blir Bengt Magnusson, utan snarare den amerikanska TV-programledaren Regis "The Reeg" Philbin.

Spelet ska släppas i USA den 2 juli i år genom ett samarbete mellan Sony och Disney. Som en liten parentes kan vi nämna att TV 4 tänkt satsa på en ny succéfrågesport från USA, Greed. Men eftersom Lotteriinspektionen fortfarande bråkar med TV 4 om Vem vill bli miljonär så har TV 4 lagt denna nya satsning på is. ■

TJÄNAR INGA PENGAR

BONNIER LÄGGER AV

Distributören Bonnier Multimedia ska i framtiden inte distribuera några spel. I stället ska man koncentrera sig på den egna förlagsverksamheten, med produkter som *Bonniers Trafikskola, Adam & Eva* och *Kalle Kunskap.*

Bonnier Multimedia har tidigare distribuerat pc-spel från Virgin, Interplay och 3DO, samt konsolspel från främst Activision. De spel som Bonnier har kvar i lager kommer de troligen skeppa ut till återförsäljarna, men alla framtida beställningar har stoppats. Vad som händer med de titlar som nu felaktigt ligger på Bonniers releaseschema är inte helt klart i dagsläget, men IQ Media har i alla fall snappat upp rättigheterna till Activisions konsoltitlar.

Förlagschefen på Bonnier Multimedia, Jan Kronquist, förklarar nedläggningen av distributionen med att "det är för dåliga marginaler och för höga risker".

Ingen personal har tvingats sluta på det svenska kontoret på grund av omorganisationen, men ett fåtal har slutat frivilligt eftersom de vill jobba med spel. Spel är inte vad Bonnier Multimedia kommer jobba med främst framöver. Omorganisationen är inte helt klar ännu, men man behöver vara 8-10 personer på heltid, vilket är ungefär vad styrkan består av i dag.

Det norska och det danska kontoret, däremot, har helt avvecklats, så där har sammanlagt omkring 20 personer mist jobbet.

www.multimedia.bonnier.se

Bonnier Multimedia satsar på *Adam & Eva* i stället för speldistribution.



PÅTA I TRÄDGÅRDEN

HARVEST MOON: BACK TO NATURE

Vi har längtat och hoppats och nu är det äntligen klart: det charmiga bondgårdsrollspelet *Harvest Moon* är på väg till PlayStation!

Harvest Moon är ett charmigt lantspel som dykt upp till lite olika Nintendo-format, eller de flesta kanske man ska säga: NES, Super Nintendo, Game Boy och Nintendo 64.

I detta gulliga spel är du en ung man som ska ta över en negligerad bondgård. Du har tre år på dig att förvandla träden till en blomstrande och vinstgivande bondgård och samtidigt vinna din kvinnas hjärta.

I spelet har du sällskap av din hund, men vill du få något stadigvarande kvinnligt sällskap gäller det att du använder dig av något av spelets hundratals matrecept för att fånga in damerna. När du inte är på romanshumör går det bra att delta i något av de många minispel som finns att tillgå, till exempel kyckling-sumobrottning (chicken sumo) eller tomatkrig.

Det finns runt 60 olika karaktärer att interagera med i spelet, och dina verktyg går att uppgradera i olika steg.

Du kan också fiska i spelet, och tillika föda upp egen fisk om du vill. Kort sagt har du fullt upp på din bondgård, och i juli kommer *Harvest Moon* för första gången till PlayStation. Bland förbättringarna jämfört med Nintendo 64-versionen kan nämnas finare texturer och snyggare ljuseffekter.

Aborre till middag – det blir smaskens, det!





Spela på hästar och tjäna pengar i *Harvest Moon.*

NOTISER

Sony utmanar Game Boy

Det ryktas på japanska spelsajter att Sony utvecklar en bärbar PlayStation, som sägs heta PlayStation Dash. Maskinen ska enligt samma rykten vara ungefär lika stor som en bärbar cd-spelare och ha en inbyggd TFT-färgskärm på fyra tum.
Om maskinen verkligen existerar är det mycket troligt att den går att koppla till en vanlig TV och att man kan använda sina vanliga handkontroller och annan utrustningen till den.
Vi återkommer naturligtvis med mer rykten och/eller information när vi får den.

Microsoft på köphumör

Enligt rykten i branschen ska Microsoft förbereda ett köp av hela Square för motsvarande 15 miljarder kronor. Produktchefen på spelavdelningen hos Microsoft, Stephen McGill, hävdar bestämt till tidningen CTW att ryktena inte är något annat än just rykten.
Däremot bekräftar han att Microsoft satsar på att utöka sin produktportfölj både på pc och X-Box. Microsoft har 30 spel under utveckling till X-Box och ska starta 30 till inom kort. Stephen McGill berättar vidare till CTW att man vill att 30 procent av samtliga X-Box-titlar som produceras ska ges ut av Microsoft. Det höga målet ger än mer bränsle till ryktena om att Microsoft planerar att köpa ett eller kanske flera företag för att växa till sig på spelsidan. (CTW)

Electronic Arts inte bara sportspel

EA Sports vet de flesta vad det är – sportavdelningen inom Electronic Arts, som spottar ur sig FIF:or och NHL:er i jämn takt. Men nu känner Electronic Arts att de måste stärka varumärket för sina spel som utvecklas utanför EA Sports-avdelningen. Därför skapar de en marknadsstrategi med tre spelavdelningar: EA Sports sedan tidigare, tillsammans med EA Games och EA.com.
Namn som därmed kommer falla i glömska är Maxis, Westwood och Bullfrog. De kommer helt enkelt att samlas under namnet EA Games i framtiden.
www.ea.com

Dragon Quest VII försenat igen

Det ryktas att *Dragon Quest VII* drabbats av ytterligare förseningar. Det är kompatibilitetsproblem med PlayStation2 som ställer till det.

NYTT STAR WARS-SPEL

DÖDA EN DROID I DEMOLITION

LucasArts har utannonserat ett-nytt *Star Wars*-baserat spel, exklusivt för PlayStation. Med tanke på hur deras senaste *Star Wars*-spel varit kanske vi inte ska bli så upphetsade, men faktum är att det nya spelet verkar mycket lovande. Det heter till att börja med *Demolition*, och utvecklas av Lexoflux, företaget som ansvarar för bildödarspelen *Vigilante 8* och *Vigilante 8: Second Offence*. Sin vana trogen fortsätter företaget att göra fordonsbaserade stridsspel, för det är just ett sådant som *Demolition* är. I spelet tar du på dig rollen som en av de karaktärer som finns tillgängliga och tävlar mot bland andra Boba Fett, Aura Sing och Wade Vox. De tävlande åker omkring i olika fordon, som dels har en vanlig laserkanon och dels ett individuellt vapen. Den som arrangerat tävlingarna är den alltid lika underhållningssugne Jabba the Hut. På de olika banorna där tävlingarna äger rum finns det nya vapen och uppgraderingar att plocka upp, inklusive stridsrobotar som kan hjälpa dig i tävlingarna. Banorna ska enligt LucasArts själva vara varierande och spännande. Eller vad sägs om att åka omkring på Hoth, omringad av AT-AT-fordon? Eller i öknen där Sarlaacmonstret väntar på att få äta upp både dig och ditt fordon? Inget *Star Wars*-spel är komplett utan en tur till Dödsstjärnan, så tävlingen utspelar sig även där.
Spelet använder karaktärer från alla fyra *Star Wars*-filmer, men utspelar sig rent tidsmässigt mellan *Rymdimperiet* slår tillbaka och *Jedins återkomst*. Det ska släppas någon gång i höst, om allt går enligt planerna.



Full fart i nya *Star Wars*-spelet.

EFTERLÄNGTAT ZOMBIESPEL

NYA BILDER FRÅN EVIL DEAD

Ni som läst nyhetssidorna ordentligt i PlayStation-Magasinet vet att ett spel är på gång som bygger på de kultiga actionskräckfilmerna i *Evil Dead*-serien.

Nu har vi fått några livstecken från spelet i fråga. Närmare bestämt har vi lyckats få tag på ett par skärmdumpar från det. Kolla in bilderna i väntan på det färdiga spelet. www.thq.com





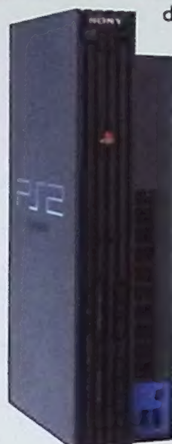
INGA MISSILER HITTILLS

JAPAN LÄTTAR PÅ EXPORTRESTRIKTIONER

PlayStation2 belades som bekant med hårda exportrestriktioner vid lanseringen i Japan. Det japanska handelsdepartementet menade att maskinen var så avancerad rent hårdvarumässigt att den teoretiskt sett skulle kunna användas vid missiltillverkning. Därför belades den med exportförbud, vilket gjorde att det har varit extremt svårt att få tag på japanska maskiner här i Europa.

Nu har det gått ett antal månader sedan lanseringen, och fortfarande har ingen PlayStation2-styrd missil kommit till vår kännedom. Handelsdepartementet i Japan har nu förenklat exportförfarandet för maskinen, och Sony har redan fått okej för att exportera maskinen till USA och Europa.

En svensk kvällstidning spekulerade i om inte allt snack om avancerad hårdvara och missilstyrning inte bara var en PR-ploj från Sonys sida för att skapa uppmärksamhet. En inte helt tokig misstanke.



–Okej, koppla in Tomahawk-missilen till handkontrolluttag ett, så kör vi!

UTVECKLARE I EKONOMISK KNIPA

PSYGNOSIS LÄGGER NER PC-SATSNING

Spelutvecklarna Psygnosis har inte haft någon stor framgång på pc-sidan. Därför ska nu företaget satsa helthjärtat på PlayStation- och PlayStation2-spel.

Psygnosis kommer behålla sina studior i Leeds, London och Liverpool, men ägs av Sony Computer Entertainment Europe.

De spel som Psygnosis jobbar på för tillfället är den tredje delen i *Destruction Derby*-serien, *Destruction Derby Raw*, till PlayStation samt ett nytt *Wipeout*-spel till PlayStation2.

Anledningen till att man lägger ner utvecklingen av pc-spel är dels att Psygnosis inte tjänat tillräckligt med pengar på pc-sidan, och dels att man vill kunna sätta in allt krut på PlayStation2.

(Adrenaline Vault)



***Wipeout Fusion* till PlayStation2 ser ut att bli grymt bra.**





***Metal Fatigue* är ett av pc-spelen som kan komma att skrotas när Psygnosis ännu en gång drabbas av omorganisation.**

NOTISER

Vi har hela listan

Activision har släppt listan som avslöjar vilka skateboardproffs som dyker upp i kommande liret *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Så här ser den ut:
Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Andrew Reynolds, Elissa Steamer, Geoff Rowley, Jamie Thomas, Steve Caballero, Eric Koston, Rodney Mullen och, sist men inte minst, Tony Hawk själv.

Uppföljare till Shadow Man

Läbbiga voodooäventyret *Shadow Man* får en uppföljare till PlayStation2. Det är Acclaim som står för utvecklingen av *Shadow Man: 2econd Story*, där spelarna kan återknyta bekantskapen med kompisar från föregångaren. Till exempel voodooprästinnan Nettie och väktaren Juanty.
Några nya bekantskaper som är mindre trevliga är Grigori, en typ av demoner som förklätt sig till vanliga människor de senaste 2 000 åren och nu tänkter ta över världen.
Den som vill veta hur äventyret får sin lösning får vänta till någon gång under första halvåret 2001. Då ska spelet vara färdigt, är det tänkt.
www.activision.com

Rayman V2.5

Ubi Soft jobbar redan på nästa *Rayman*-titel; denna gång till PlayStation2. Vi vet inte så värst mycket om spelet än (det har faktiskt ingen officiell titel än), men det beskrivs som *"Rayman 2.5"*.
Det kommer ha samma stil och känsla som *Rayman 2*, men med förbättrad grafik så klart, fler minispel i spelet, fler karaktärer, avancerade ljuseffekter och större och bättre nivåer.
Rayman 2.5 kommer ut i slutet på året.

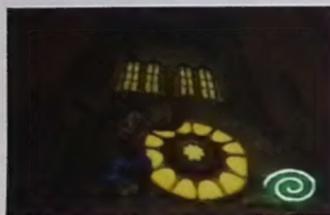
Nazistexperiment skapar spelhjälte

Franska Cryo är tillbaka, denna gång med spelet *Hellboy*. Spelet baseras på serien med samma namn från Dark Horse.
Hellboy själv är resultatet av ett nazistiskt, ockult experiment under andra världskriget. Han är en slags demonisk varelse, som nu kallats till jorden av amerikanska krigsmakten för att hjälpa till lite. Närmare bestämt har Hellboy i uppdrag att bege sig till Tjeckoslovakien efter Andra Världskriget för att rädda agenter från ondskans makter. Nivåerna består av kyrkogårdar, kloaker, mentalsjukhus och andra mysiga platser. Mycket äventyrande utlovas.



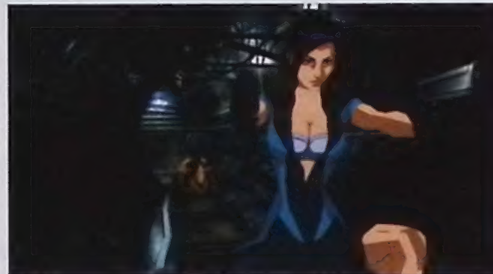


Time Splinters ser ut att bli ett fantastiskt actionspel till PlayStation2. Inte så konstigt, kanske, eftersom det är snubbarna bakom klassikern *GoldenEye* (på N64) som gör spelet.



Soul Reaver, som är en uppföljare till *Legacy of Kain*, får också en uppföljare.





SOUL REAVER 2, FEAR EFFECT 2, SYDNEY 2000 OCH MER PÅ GÅNG

STARK SEXTETT

Eidos har spikat sin releaselista för hösten och vintern, och den inkluderar en rad PlayStation-titlar. Du har att se fram emot *Legacy of Kain: Soul Reaver II, Fear Effect: Retro Helix, F1 World Grand Prix 2000, 102 Dalmatians* och *Sydney 2000*.
Eidos har också avslöjat fakta om actionliret *Time Splinters*, som utvecklats av inga andra än teamet bakom *GoldenEye*.

Men vi börjar väl från början. *Soul Reaver II* från Crystal Dynamics bygger på förra årets 3D-äventyr (betyg 9) genom att skicka dig tillbaka i tiden för att ta reda på varför din vampyrklan utrotades. Du kan förvänta dig kortare laddningstider, snyggare besvärjelser och fler fiender.

Fear Effect: Retro Helix kommer ut tidigt nästa år och utspelar sig innan föregångaren, vilket uppenbarligen är ett populärt grepp nuförtiden. I denna uppföljare får vi veta hur Hana Tsu-Vachel, Royce Glas och Jakob Decourt hamnade tillsammans till att börja med. Spelet kommer ta dig på diverse äventyr genom ett annorlunda Hong Kong, Hell´s Kitchen i New York, The Walled City of Xian samt den första kinesiske kejarens försvunna gravplats.

Du kommer bjudas på mer än 120 minuters datoranimering, ett förbättrat invantariesystem, mer än 60 olika sorters fiender och diverse hemligheter. Dessutom kommer du ges chansen att träffa Mist, Rains onda tvillingsyster...

Samtidigt har Eidos tecknat upp bilspelsspecialisterna Eutechnyx (*Le Mans 24 Hours*) för att utveckla *F1 World Grand Prix 2000*. De utlovar alla officiella stall och banor och realistisk AI, tillsammans med arkad- och Grand Prix-läge, detaljerade kollisioner och olika depåstrategier.

Men den bästa nyheten måste ändå vara *Time Splinters* – ett shoot ´em up i förstapersonsperspektiv som programmerats av före detta medlemmar i Rares *GoldenEye*-team. Nu har dessa driftiga personer gått samman och bildat Free Radical Design. *Time Splinters* erbjuder deathmatch för fyra spelare, antingen alla mot alla eller på lag. På PlayStation2. Spelet är redan "up and running", och grafiken är silkesmjuk och snabb, även med delad skärm.

Det påminner om pc-spelen *Unreal Tournament* och *Quake III* på så sätt att det går att spela i Last Stand-läge såväl som vanlig deathmatch. Spelet spänner över ett antal tidsperioder, och det finns monster från alla tidsåldrar. De bilder som vi sett från spelet visar både pyramider och apokalyptisk stadsarkitektur, mumier och robotliknande elakingar.

Time Splinters utgör starten i ett "långsiktigt världsomfattande utgivningssamarbete" mellan Eidos och Free Radical Design för PlayStation2. Om vi får säga vad vi tror så kan det vara början på något riktigt stort.

Vi hoppas kunna ge er mer information om Time Splinters och övriga Eidos-spel redan i nästa nummer. Håll ut tills dess. ■

NY MODELL

Sjuttonåriga Lucy Clarkson från England är Eidos nya Lara Croft-modell. Detta är den fjärde Lara Croft-modellen i ordningen, och meningen är att hon ska debutera på årets E3-mässa i Los Angeles (som redan gått av stapeln när du läser detta).
Lucy Clarkson ska alltså användas vid diverse PR-upptåg och liknande. Den som ska spela Lara Croft-rollen i den planerade biofilmen är alltså fortfarande Angelina Jolie, som vi rapporterade i förra numret av PlayStation-Magasinet.

Lucy Clarkson är den nya Lara Croft-modellen, till *Tomb Raider*-galne pojkvännens förtjusning.

NOTISER

Ny spelutvecklare gillar att åka kajak

Får vi be er att hälsa Eon hjärtligt välkomna. Det är en helt ny utgivare, som kickstartar inom en snar framtid med tre titlar: *Land Maker*, *Wild Rapids* och *Street Scooter*.
Land Maker beskrivs som *Tetris* möter *Civilization*, och där får du slänga upp byggnar på ett tredimensionellt landskap som är uppbyggt av olikfärgade klossar.
Wild Rapids är, såvitt vi vet, det första kajakspelet till PlayStation. Det är utvecklat av Fujimic, som tidigare gjort *Cool Boarders*, och spelet känns lite som *No Fear Downhill* fast med kajaker i en flod. Du ställer upp i olika tävlingar världen över och undviker vanliga hinder som båtar, isberg och krokodiler.
Street Scooter, å andra sidan, handlar om att sätta sig på en skoter och köra runt på stan och åka på bakhjulet och hoppa i ramper.
Räkna med recensioner på dessa spel inom kort.

Dino Crisis 2

Japp, geniet Mikami knåpar på en uppföljare till dinosaur-rysaren *Dino Crisis*. *Dino Crisis 2* utspelar sig ett år efter föregångaren, och vi får återigen knyta bekantskap med den ljuva Regina och hennes kompis Dylan.
I spelet har en hel stad vid namn Edward City försvunnit och ersatts av djungel och ett helt gäng dinosaurier. Regina ger sig så klart in i djungeln på jakt efter eventuella överlevande och ledtrådar till vad som kan ha hänt.
Spelet tar plats nästan helt och hållet utomhus, så det gäller att se upp så man inte trasslar in sig i några lianer eller nät.

Spelrevolt

Acclaim är tillbaka med ännu ett racingspel där du styr vad som ska föreställa radiostyrda bilar. *ReVolt 2* är den förvånande titeln på det nya spelet, där du kan sladda omkring på olika banor som ska likna verkligheten. Värdelöst eller kul? Bestäm själv.

UDS in på börsen

Svenska spelutvecklarna UDS vill att företaget ska börsintroduceras. Detta ska i så fall ske någon gång under andra halvåret 2000, och beräknas inbringa omkring 75 miljoner kronor. UDS har bland annat utvecklat spelen *Ignition*, *No Fear Downhill Mountain Biking* samt det kommande *Sno-Cross Racing Championship*.
(Manual)

PROVSPELAT





Fjärde delen i *Breath of Fire*-serien ser bra ut.

BREATH OF FIRE

CAPCOM/APRIL 2000

Även om det aldrig har betraktats som någon allvarlig konkurrent till *Final Fantasy* så har ändå Capcoms *Breath of Fire*-spel bjudit på god, pålitlig RPG. Varje spel i serien har samma namn, platser och varelser, men det finns ingen fortsättning på historien mellan episoderna.

3D-miljön ses återigen från ett isometriskt perspektiv, och det är möjligt att rotera den för att få en bättre vy av 2D-karaktärerna. Visuellt sett är *Breath of Fire IV* en stor förbättring jämfört med föregångaren, och karaktärsdesignen verkar vara betydligt mer sofistikerad. Ett trevligt kombinationssystem, som bygger på de fyra elementen, ger en strategisk dimension åt det hela också. *Breath of Fire IV* släpps i Japan den 27 april. ■





Cosmo Warrior Zero utspelar sig i det 30:e århundradet.

COSMO WARRIOR ZERO

TAITO/SOMMAREN 2000

Att få ett känt namn att bidra med illustrationer är en vanlig taktik i japanska datorspel, där en stark karaktärsdesign ofta är nödvändig för att ett spel ska få en lojal publik. Eller är det kanske så att det aldrig har provats i väst? I vilket fall som helst, det senaste som hänt på den här fronten är att Taito anlitat den kände animetecknaren Leiji Matsumoto för att göra krigarna i ett fighting/actionspel i 3D till PlayStation. *Cosmo Warrior Zero* utspelar sig i det 30:e århundradet och innehåller både robotar och människor som motståndare. Vissa av de spelbara karaktärerna kommer från Matsumotos egen produktion, såsom *Galaxy Express 999*-serien och *Millennium Queen*. Även om storydelen förutsägbart kastar in din karaktär mot ett antal motståndare, så ser arenorna lite udda ut och det verkar som om man kommer ha ganska stor rörelsefrihet. Spelet kommer i sommar.

ORIENTEXPRESSEN

ÖVERLEVNADSÄVENTYRET ACONCAGUA

¡VIVA EL SONY!

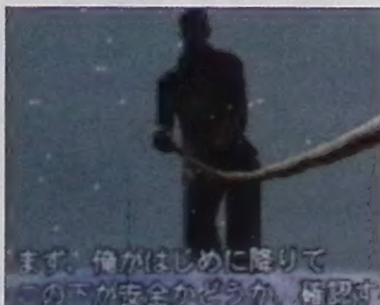
Sony Japan har avslöjat de första detaljerna kring sitt nya överlevnadsspel till PlayStation, *Aconcagua*. Spelet börjar med att ett flygplan störtar i Anderna, när en mystisk explosion tvingar fram en nödlandning. Olyckligtvis nog för de överlevande är en av dem dotter till General Pachamama, en revolutionär som leder sitt folk mot oberoende. Hans politiska motståndare har således sänt ut hemliga militärstyrkor till området, för att kidnappa fröken Pachamama och avrätta alla vittnen. Det är en kamp både mot lönnmördarna och det hårda klimatet.

Ombord på planet finns också Kato, en 29-årig kameraman för en japansk TV-station. Kato arbetade med en dokumentär om Pachamama när denna tragiska olycka inträffade och han har nu således blivit en nyhet själv. Han ser också ut att bli en av de spelbara karaktärerna.

Spelet har fått sitt namn från den högsta toppen i Anderna på den amerikanska kontinenten, och det är också där planet kraschar. *Aconcagua* kan översättas både till "vit vakt" och "snöigt berg". Det är ett actionspel som enligt rapporter ska vara av samma slag som *Chase The Express*, där du ska ta dig an eller undvika beväpnade styrkor i ett försök att fly. Att döma av story så kan man förvänta sig en stark dialog och minst en "Let's get outta here!".

Aconcagua släpps i juni i Japan, på två cd-skivor. Vi får förhoppningsvis ett releasedatum från Sony senare under året. ■





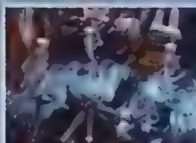


På bergstoppen Aconcagua störtar ett flygplan. Ditt uppdrag: att överleva det hårda klimatet och de annalkande lönnmördarna.

NYA RELEASER

LEGEND OF CHRONOS
(SCEI)

Sonys försök att skapa ett episkt RPG har nu burit frukt, och de förbereder nu spelet för europeisk lansering i september. Dragonerna i titeln är hybrider mellan människor och drakar, som är kapabla att absorbera en drakes ande och därmed dra nytta av deras styrka. Tidiga rapporter tyder på att *Legend of Dragoon* är ett riktigt kanonspel, med en del fantastiska visuella effekter. Den enda nackdelen, åtminstone enligt vissa, är att det har en förkärlek för de summoning-trollformler som används så flitigt i *Final Fantasy VIII.* ■




SCEI tar upp kampen med *Final Fantasy* med sitt nya RPG *Legend of Dragoon.*

PUZZLOOP
(MICHELLE)

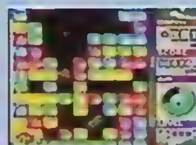
Du har sett det har spelet tidigare med den vasterlandska titeln *Ballistic*. Är det den enda skillnaden? Nja, japanerna gillar ju sina karaktärer, så den har versionen innehåller en story mode fullpackad med knäppa seriefigurer som du kan spela med. Om du förlorar ploppar ögonen ut. Om japanerna någon gång skulle få för sig att släppa ett luffarschack till PlayStation så skulle det antagligen heta *XXX Lovely Zero* och du skulle spela en skolflicka med superkrafter, och utkämpa en dödlig strid mot den onda, snobbigt blonderade fursten. ■




Vill du spela *Puzzloop*? I Europa heter det *Ballistic* och kommer från THQ.

MR DRILLER
(NAMCO)

Ett pusselspel i all enkelhet, eller bara retroestetik? I *Mr Drillers* fall så är det både och. Detta uråldriga arkadpusselspel från Namco har återutgivits på PlayStation och nämns redan för en (vågad) amerikansk release. Spelet kombinerar element ur *Columns*, *Tetris* och *Dig Dug*, och idén med spelet är att borra så djupt som möjligt utan att syret tar slut och samtidigt undvika att bli krossad av de färgglada stenbumlingarna. Låt dig inte luras av utseendet – det här är ett riktigt svårt pusselspel. ■






TOP 5 – FÖRSÄLJNING



1. Ridge Racer (PS2) (Namco)
2. Kessen (PS2) (KOEI)
3. Fantavision (PS2) (SCEI)
4. Mobile Suit Gun:Giren's ambition... (Capcom)
5. Streetfighter EX3 (PS2) (Capcom)

TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE

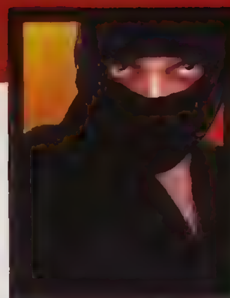


1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 – LÄSARNAS FAVORITER



1. Vagrant Story (Square)
2. Ridge Racer (PS2) (Namco)
3. Valkyrie Profile (Enix)
4. Kessen (PS2) (Koei)
5. Final Fantasy VII (Square)



Vår heaiga utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, sier om framtidens spel

SOM MAN SÅR FÅR MAN SKÖRDA

När den första PlayStation lanserades i Japan i december 1994 så fanns det bara tre spel som var färdiga på den stora dagen. Det minst minnesvärda var *Motor Toon GP*, en bisarr serietidningsracer som känns skrattretande ospelbart idag. Utvecklaren hette dock Polyphony, och fyra år senare gjorde de ett litet spel som hette *Gran Turismo*...

En sak som skiljer de japanska spelutvecklarna från de övriga är att de har en jättelik budget för forskning och utveckling. Capcom, Konami, Namco och Square – alla har de sina egna researchenheter. Utan några förbättringar av hårdvaran så är ändå spelen större och smartare än någonsin, och det enda som har hänt är att programmerarna blivit mer erfarna, och erfarenheten kommer endast med tiden.

Med tanke på all den uppståndelse som råder kring PlayStation2 är det lätt att glömma bort den utveckling som fortfarande sker på PlayStation. Historien har visat att det alltid är under de sista åren under en konsols livslängd som de bästa spelen produceras. Och den japanska listan över spel som är på gång visar att det fortfarande är liv i PlayStation... bara att skörda. ■

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNOKVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET.

Prism Arts ska släppa *Rally De Europe 2000* i Japan den 27 april. Deras *Rally De Africa* var ett av de första riktiga rallyspelen till PlayStation. Spelet innehåller banor som går i en rad europeiska städer med kända landmärken och har dussintals gomda bilar att hitta.

Square har gjort om sin prognos för 1999 års vinst och *åttafaldigat* den från 100 miljoner yen, till 800 miljoner yen, till stor del tack vare *Final Fantasy VIII*, eftersom det nu har sålt i över 6,19 miljoner exemplar världen över. Det är 3,63 miljoner i Japan, 1,46 miljoner i USA och 1,1 miljoner i Europa.

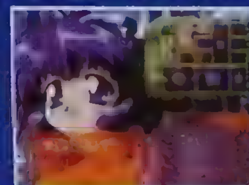
Taito nöjer sig inte med att simulera tåg och flygplan. Nu är det dags för radiostyrda bilar också i *De Go!*-serien. Taito portar nu det senaste arkadspelet, *RC De Go!*, till PlayStation. En speciell RC-liknande handkontroll kommer också att lanseras.

Stoppa mig om du har hört det här förut – Enix kommer att släppa det hett efterlängtade rollspelet *Dragon Quest VII* till PlayStation i Japan den 29 april. Troligen. Om inget oförutsett inträffar, vill säga. Vilket det antagligen gör.

BARA I JAPAN

MARIONETTE COMPANY 2 CHU
(MICROCABIN)

Marionette Company 2 Chu släpps den 18 maj och beskrivs som en tränings- och kärlekssimulator. Tricket de använt för att skaffa sig lite mer legitimitet är att de två söta unga flickorna som tar hand om allt, Marin och Maria, är androider. Det är din uppgift att lära dem att bete sig som människor (hrm), genom att träna dem så att de kan besegra kvinnodroiderna hos andra tränare.

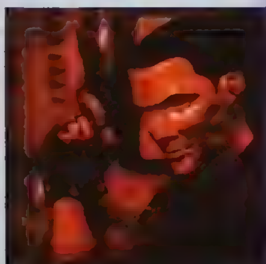


TITEL:

CHASE THE EXPRESS

ANTECKNING:

METAL GEAR SOLID **OMBORD ETT EXPRESSTÅG, MEN MED ETT STÄNK AV *RESIDENT EVIL*. LÅTER NÄSTAN FÖR BRA!**

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Action/äventyr
UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Sugar & Rockets
RELEASE DATUM:	September
JAPANSKA UTGÅVANS OMSLAG:	
KARAKTÄRS-DESIGN:	 
FÄRDIGT:	översätts





Som världens främsta filosofer brukar uttrycka det: "Smaka på den du". Terroristerna är sannerligen tungt beväpnade...



Välkommen till Jack Mortons värld, löjtnant i amerikanska flygvapnet. Hård, tuff och kanske en aningen orolig...

Ärligt talat, världen tycks bestå av uppföljare. Rallysimulatorer, rollspel, sportspel, skräckspel... Förvisso har trenden med uppföljare genererat en del klassiska spel, men vill du inte ha lite nya hjältar, nya miljöer och spel vars namn inte avslutas med en siffra?

Hälsa i så fall *Chase The Express* välkommet, utvecklat av Sonys inhouse-avdelning Sugar & Rockets. Ett spel baserat på action och äventyr med ingredienser som NATO, franska ambassadörer, terrorism, kidnappning, skenande tåg, östeuropeiska städer... Hmm, vi kanske ska låta spelets producent, Koji Tada förklara:

– *Chase The Express* utspelar sig i Europa och huvudkaraktären, löjtnant Jack Morton från US Air Force, är en NATO-officer, förklarar Koji-san för PSM hos Sonys Nakano-Sakue-kontor i Tokyo.

– Den franske ambassadören är ombord ett tåg som kapas av terrorister. Morton måste rädda honom.

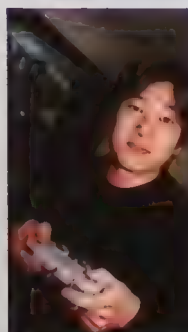
Tåget i fråga är Blue-Harvest. Ett höghastighetståg utvecklat av NATO, ursprungligen för att frakta politiska flyktingar till säkerhet. Det fick dock som första uppdrag att föra den franske ambassadören och hans familj från S:t Petersburg till Paris. Med sina beväpnade vakter, hemliga agenter och en helikoptereskort såg allting ut att gå enligt planerna. Åtminstone tills man närmade sig den Ukrainska gränsen. Det är nämligen nu som terroristerna kommer in i bilden. De bordar tåget och tar ambassadören och hans familj tillfånga. Tillsammans med, och det glömde vi nästan att berätta, en mindre arsenal med kärnvapen.

– I grunden är *Chase The Express* ett äventyrsspel, fortsätter Koji-san. Det finns ett par gåtor att lösa, men i huvudsak är det ett äventyr. Du kommer att få döda dina fiender, men det viktiga i spelet är hur många människor du kan

INGET ÄR FÖR SVÅRT...

Det är officiellt nu. Europeiska spelare är bättre än japanska. Samtidigt som den senaste versionen av *Resident Evil 3* gjordes något svårare inför den engelska releasen fick även *Chase The Express* sin svårighetsgrad uppskruvad innan spelet släpps till butikerna.

– Vi arbetar fortfarande med översättningarna, förklarar Koji-san. Vi kommer även att förändra knappkonfigurationen, och visst, vi kommer förmodligen att göra spelet lite mer knepigt. Jag antar att det handlar om en annan nivå på skicklighet i actionspel mellan Europa och Japan. Uppgifter som jag har säger att hälften av alla spelare kan ta sig igenom *Resident Evil*, den andra hälften kan det inte. Det finns verkligen ett med andra ord ett stort gap mellan människor som är riktigt bra och människor som inte är det. Jag har provat europeiska actionspel och funnit dem vara ganska svåra. Gissar att det är så man vill ha det i Europa. Sammanfattningsvis? Akihabara, kom hit om du tror att du är tillräckligt tuff!

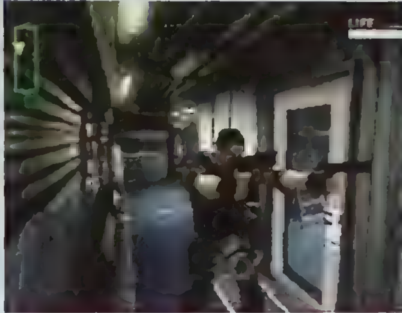


Koji Tada

CITAT: **" *Chase The Express* är inspirerat av *Die Hard* och en Steven**



Snarare än att klippa mellan olika scener följer *Chase The Express* efter Jack Morton i en sammanhängande panorering. Allt i bästa *Maffiabröder*-stil.









Klaustrofobiska känslor? Oroa dig inte. Du måste klättra upp på taket av tåget för de olika minispelen. Ett, två, tre, hoppa....

rädda. Avhängigt detta utvecklas sedan handlingen i olika riktningar. Det finns 16 vagnar på tåget. Du börjar på den tionde, men måste sedan förflytta dig bakåt i tåget till den första vagnen, där bomben finns. Du kommer också se hur andra tåg hinner ifatt dig och fiendernas rullande fästning. Tack vare att spelet tar olika vägar kan man spela det flera gånger.

Ja, med sju olika möjliga slut kan du verkligen det. Blue-Harvest far genom 30 städer och 12 europeiska länder, och du får möjlighet att hoppa, smyga och skjuta din väg fram genom dem. Med flertalet gåtor och en uppsjö av minispel hålls spelarna sysselsatta ett bra tag.

– Det finns ett moment där du ska skjuta ner helikoptrar som flyger runt tåget, avslöjar Koji-san. Det finns ett annat moment där du ska hoppa mellan olika tåg. Dessutom, när du hittat bomben, kommer du att behöva information som du samlar på dig under spelets gång för att kunna desarmera den.

För det är precis vad det handlar om. Som Koji-san själv erkänner, *Chase The Express* är inspirerat av "*Die Hard* och en Steven Seagal film som jag inte kommer ihåg namnet på" [*Under Belägring 2*– red]. Den minimalistiska miljön bäddar för en skapligt klaustrofobisk känsla. Även om det inte är något *Resident Evil* kan vi på PSM förstå varför det toppade listorna i Japan.

– Ovanpå tåget är allt gjort med polygoner, berättar Koji-san. Inuti, däremot, har vi använt en ny teknik där bakgrunden består av en enda datorgenererad bild, gjord i en cirkel så att du kan röra dig runt och få en 3D-känsla. Det handlar inte om polygoner, men det känns som det. Kameran panorerar fritt och utan skarvar.

Ett stämningsfyllt soundtrack ser till att spänningen hålls på topp. Koji-san är av förståeliga skäl en stolt kille. Vi längtar tills spelet lanseras här i väst i september. ■ **Mike Goldsmith**





Den hemlighetsfulle killen till vänster är exekutiv producent för Chase The Express, Yasuyuki Hasebe. Tada-san ser och lär...

UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	SONY
NAMN:	Koji Tada
POST:	Producent
BAKGRUND:	Koji-san arbetar för Sugar & Rockets, som tidigare gjort *Kurushi* och *Pet In TV*
INSPIRATION:	Som vi nämnt tidigare, insprationskällorna till *Chase The Express* har varit filmer. Främst action/äventyr med herrarna Willis och Seagal i huvudrollerna.

ÖVRIGT

HEMSIDA:	www.playstation-europe.com

Seagal film som jag inte kommer ihåg namnet på...”

PÅ **RITBORDET**

TITEL:

DESTRUCTION DERBY RAW

ANTECKNING:

SONY SKROTAR VIDARE MED ÅTERKOMSTEN AV PLÅTKROSSARLAGET...

PRODUKTINFO:

GENRE:	Racing
UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Studio 33
RELEASE DATUM:	Juli
FRANCHISE HISTORIA:	
DESTRUCTION DERBY:	
DESTRUCTION DERBY 2:	
FÄRDIGT:	90%





Banbrytande. Det kommer sammanlagt att finnas 31 olika banor. Dessutom med udda inslag som avloppstunnlar och parkeringshus.



Kameran rullar. Förhoppningsvis blir reprisfunktionen minst lika bra som i föregångaren. Ni kan se fram emot minnesvärda scener.

Innan *Driver*, innan *Carmageddon* och långt innan *Colin McRae Rallys* hängande bakvagn. Då fanns inget mindre än... *Destruction Derby!* Om du ville ha våld i kombination med motorvrål var det här du landade i PlayStations barndom. Spänn fast säkerhetsbältet. Kör så sakteliga in din muskelbil i en oval bana fylld med en hoper nödställda lantisar. Tryck sedan på X och skydda ansiktet medan din motor varvar upp och för dig rakt mot den värsta seriekrocken sedan en gigantisk tankbil körde rakt in i en kö med 30 små Skodor.

Målet var enkelt. Överlevnad. Lämna silkesvantarna hemma. Poäng erövrades genom att mosa sönder andra fordon och segern gick till den sist rullande bilen. Det var ett ganska upphetsande spel, men det var över fyra år sedan. *Destruction Derby 2* fick 8/10 för länge sedan i *PSM3*. De originella utvecklarna Reflections fortsatte sedan vidare och utvecklade en liten sak som heter *Driver*.

Någon anser dock att vi inte kan leva utan motorburet vansinnesvåld – och de har helt rätt. Med Sony bakom sig har Studio 33 plockat upp tråden och rättigheterna och gör sig redo att återlansera vansinnet i *Destruction Derby Raw*. Varför just nu? Studio 33:s Nick Koufou förklarar:

– Vi kunde ha fortsatt producera nya *Destruction Derby*-spel varje år med några få förbättringar, men det handlar inte om ett fotbollsspel där en ny laguppställning motiverar en uppföljare. Så vi beslöt oss för att låta det vila ett tag tills vi kunde komma fram med ett spel som verkligen var ett stort steg framåt.

Vad är det då som gör *Destruction Derby Raw* till ett stort steg framåt? Nick gissar att "den kanske största förbättringen är möjligheten för fyra samtidiga spelare. För inte så länge sedan

BOMB RAIDER

Livslängden har förlängts ytterligare genom nya spelfomer som Pass The Bomb och Assault. Nick Koufou utvecklar:

– Tanken är att behålla bomben så länge som möjligt och sedan lämna över den, genom att köra in i en annan bil, innan bomben exploderar. Hur länge du behåller bomben är avgörande för hur många poäng du får. Spelarna kan också ändra antalet bomber, stubinens längd och skadeeffekter. Assault handlar om att skydda och hjälpa en partner för att slutföra tävlingen.



Du ställs mot andra par som också vill fullfölja tävlingen. Så medan en bil blockerar manövrerar den andra för att få en bra position – en ideal form för multiplayer-kaos och bittra anklagelser.

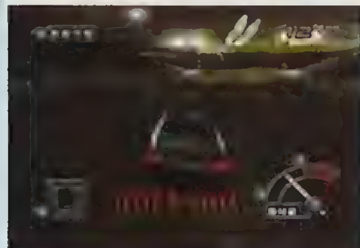
CITAT: **"Vi beslöt oss för att låta det vila ett tag tills vi kunde komma fram med ett spel som verkligen var ett stort steg framåt."**







På spåret. Banorna består nu av flera nivåer, hopp och korsningar. Till och med en del hopp-korsningar.





hade det varit omöjligt, men nu kan våra programmerare klämma varenda droppe kraft ur PlayStation."

Split-screen-läget för de fyra spelarna kan på egen hand flippa eller floppa *Destruction Derby Raw*. Ensamspelardelen brukade alltid tappa musten efter ett tag när värsta glädjen i att demolera plåt hade lagt sig. Skadeglädjen blir många gånger roligare när du i stället har ett par skrikande kompisar att dela den med.

Studio 33 är fast beslutna att inte låta *Destruction Derby Raw* stanna vid att vara ett partyspel. Det finns ett antal pseudorealistiska muskelbilar att välja mellan och om du klarar dig igenom en tävling kan du uppgradera din bil med hjälp av prispengarna. Vill du kunna utdela ännu mer skada på nåra håll? Spara då ihop till uppgraderingen Extra-Grip.

Teamet är också alldeles till sig över sin nya grafikmotor, som de anser kan hantera all möjlig häpnadsväckande luftakrobatik. Dessutom kan bilarna köra in i högar med bildäck, tunnor, koner och allt annat som ligger och skräpar på banan. När slutet närmar sig kan du beskåda ditt gradvisa sönderfall. Se hur dina däck blir platta och oljan läcker. Se hur elden och röken fyller förarutrymmet samtidigt som skärmarna ramlar loss, den ena efter den andra. Som Nick varnande säger: "Till slut, när bilen är mosad och alla skärmar lossnat, återstår endast ett tomt skal."

Bered dig på att dyka rakt ner i en sjö fylld med adrenalin. ■

Mark Donald

UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	
NAMN:	Nick Koufou
POST:	Lagledare
BAKGRUND:	Studio 33:s tidigare skapelser omfattar *Newman Haas Racing* och *Formula 1 '99*
INSPIRATION:	Spel som *GT*, *Ridge Racer 4*, *Driver* och *Tony Hawk's Skateboarding*

ÖVRIGT

HEMSIDA:	www.studio33.co.uk

TITEL:

STAR TREK: INVASION!

ANTECKNING:

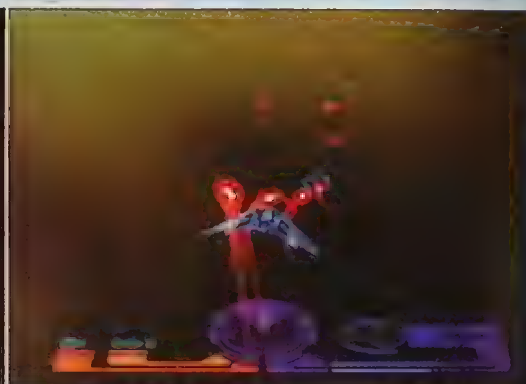
WARTHOG LOVAR ATT TA DIG DIT INGEN TREKKIE HAR FÄRDATS FÖRUT...

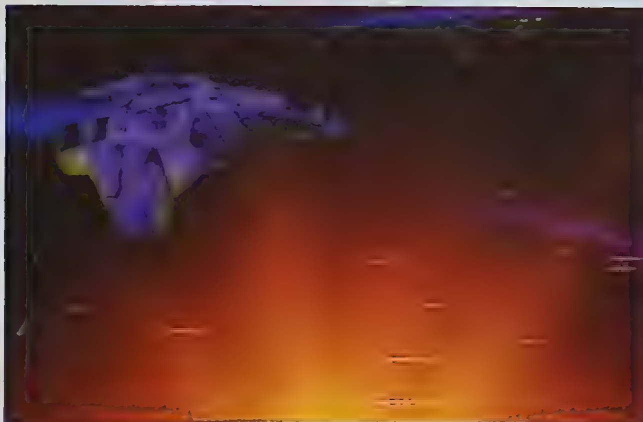
PRODUKTINFO:	
GENRE:	Rymdstridsspel
UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Warthog
RELEASE DATUM:	Juni

KARAKTÄRS-DESIGN:









Det stygianska djupet i Alpha-kvadranten. Kom ihåg, i rymden kan ingen höra din laser...

PSM skriver in Stardate 54211.82 i loggboken. Borg hotar ännu en gång mänsklighetens existens och i ett desperat försök att hålla dem borta har Starfleet avdelat ett nytt attackskepp av Valkyrie-klass för uppgiften. Ett skepp som utvecklats exklusivt för närstrid. PSM tog kontakt med Haydn Dalton, chefsdesigner ombord USS Warthog för att diskutera hans planer för *Star Trek: Invasion!* och de cirka 30 uppdragen som utgör kampanjen.

– Det är ett arkadliknande rymdstridsspel i högt tempo, baserat på karaktärer och historier ur *The Next Generation*, börjar Haydn. Du spelar i huvudsak en karaktär som heter Cooper och som tillsammans med en grupp andra personer har rekryterats till Red Squad och attackstyrkan ombord Valkyrieskeppet – spjutspetsen mot det nya hotet från Borg. Förmodligen ett hyfsat passande och familjärt upplägg om du åtminstone är en Trekkie på deltid. Men många frälsta själar kan bli förvirrade av hänvisningar till Valkyrien som, tillsammans med många andra delar av spelet, är unikt för PlayStations del av *Star Treks* universum.

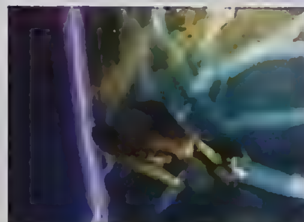
Valkyrien, som du styr i spelet, är Federationens lilla stridsfarkost. De togs in i spelet för att snabba upp handlingen och för att förbättra *Invasions* duelliknande inslag. Låter inte särskilt mycket *Star Trek*, eller hur? De goda nyheterna är då att Paramount Studios (de som gör TV-serierna) har varit nära involverade i varje skede av utvecklingen tillsammans med Warthog. Allt som finns i spelet kan kallas autentiskt, även de Stardates som spelet utspelar sig i och likaså den helt nya rasen Kam'Jahtae.

– Det är en uråldrig ras som är tämligen lättstött, förklarar Haydn. De är över två meter långa, väldigt starka och känner en stor heder i att följa sin ledare. Kam'Jahtae förflyttar sig i stora grup-

KAPTENS LOGGBOK 54211.82

Händelserna i *Star Trek: Invasion!* utspelar sig ungefär fem år efter *All Good Things* – den sista delen av *Star Trek: The Next Generation*. Det innebär samma tidsperiod som i episoderna *Star Trek: Voyager* och *Deep Space Nine*. Såvida du inte sällar dig till skaran av *Star Trek*-fanatiker som på sina hemsidor bestämt hävdar att datumen i rymden är slumpvisa och ofta okronologiska, även inom ett och samma avsnitt.

På sidan 11 i Federationens tekniska reglemente kan man läsa att "Den fjärde december klockan 24.00, Greenwitchtid, år 2230 antog den Förenade planetfederationen Stardate som det universiella mätverktyget för tid. Stardate baseras på den ljusstarkaste punkten i banan för



en Cepheid Variabel stjärna, döpt till Formalhaut-A, inom Federationens gränser."

Självklart är allt detta nonsens för dig som fyller dina dagar med storslagna spel istället. *Star Trek: Invasion!* ser dock väldigt lovande ut i det här skedet och med lite tur kan du lägga vantarna på ditt exemplar inom 180 Stardates.

FÄRDIGT:	80%
CITAT:	"Paramount Studios har varit nära involverade i varje skede av



Wow, tjusigt... Med *Invasions* nya och raska Valkyrie-skepp kan du ge de ondskefulla Borgerna smisk på många olika vis.



Fastnat i nätet? Besök i så fall Activision (www.activision.com), Warthog (www.warthog.co.uk) eller Star Trek (www.startrek.com) för de senaste nyheterna.

per och har en grandios och segerrik historia bakom sig. Du har dessutom aldrig hört talas om dem, förrän nu.

Naturligtvis kommer *Star Trek: Invasion!* innehålla en hel del inslag som är bekanta för *Star Trek*-fansen. Däribland rösterna från Patrick Stewart och Michael Dorn, vars karaktärer Jean Luc Picard och Worf dyker upp i spelet. Du kan också förvänta dig att stå öga mot öga med de mest minnesvärda skeppen. Skepp som romulanska Warbirds och klingonska Birds Of Prey. Dessa mäktiga stjärnkryssare, däribland USS Enterprise, erbjuder inte bara en häpnadsväckande bakgrund till dina dueller utan fyller även en funktion i dina uppdrag. Du kan utgöra en del av en grupp som fått i uppgift att försvara något av dem, eller kanske till och med fått order om att anfalla ett av dem. Oavsett vilket ger de extra sting åt de annars ganska traditionella rymdduellerna.

AI:n hos våra fiender och piloter är hög. Stundom kan du faktiskt luta dig tillbaka och se på när en av dina Valkyrie-kamrater följer efter en fiende och letar efter det mest effektiva vapnet. Lyckas han döda sin fiende showar han ibland loss och gör en segerroll med sitt skepp, förklarar Haydn, som nu uppenbarligen har blivit något av en Trekkie. Något som han inte var innan han började arbeta med projektet.

Vad är då teamet stoltast över att ha lyckats med i *Invasion!*? Haydn hugger genast till med grafikmotorn, som kan hantera mellan 20 och 30 stridsskepp samtidigt på skärmen.

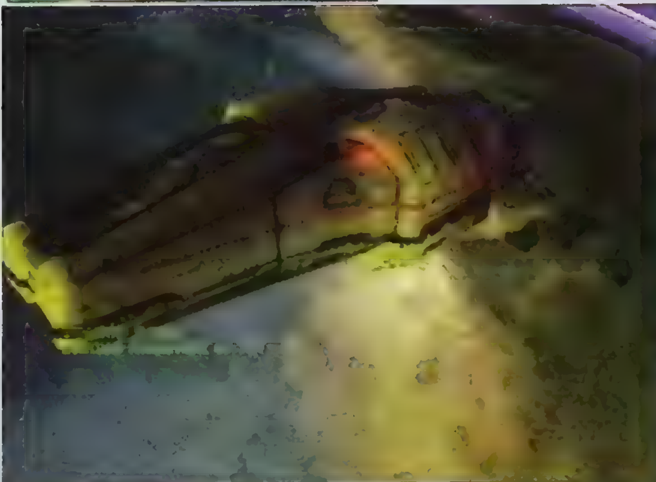
– För att vara PlayStation är det otroligt, skryter han.

Allting tyder på att det har varit ett kärleksfullt arbete för alla inblandade. Det ryktas till och med om att ett eller flera av de nya skeppen i spelet kommer att finnas med i framtida *Star Trek*-episoder på TV. ■ **Justin Calvert**



Det här är bara ett rykte, men det kan vara så att Janeway, Torres och Tuvok slutar som Borger i spelet.





UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	(logo)
NAMN:	Haydn Dalton
POST:	Chefsdesigner
BAKGRUND:	Haydn har tidigare arbetat som designer för klassiker som *Double Dragon*, *Operation Wolf*, *Assasin* och sist men inte minst – *Duffy Duck Goes to Hollywood*.
INSPIRATION:	Efter att fullständigt ha ignorerat följetången *Colony Wars* anger Haydn att hans inspirationskällor är *Omega Boost* och *R-Type*. Förmodligen har även TV-serien *Star Trek* spelat en viss roll.

ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.warthog.co.uk

utvecklingen tillsammans med Warthog.”

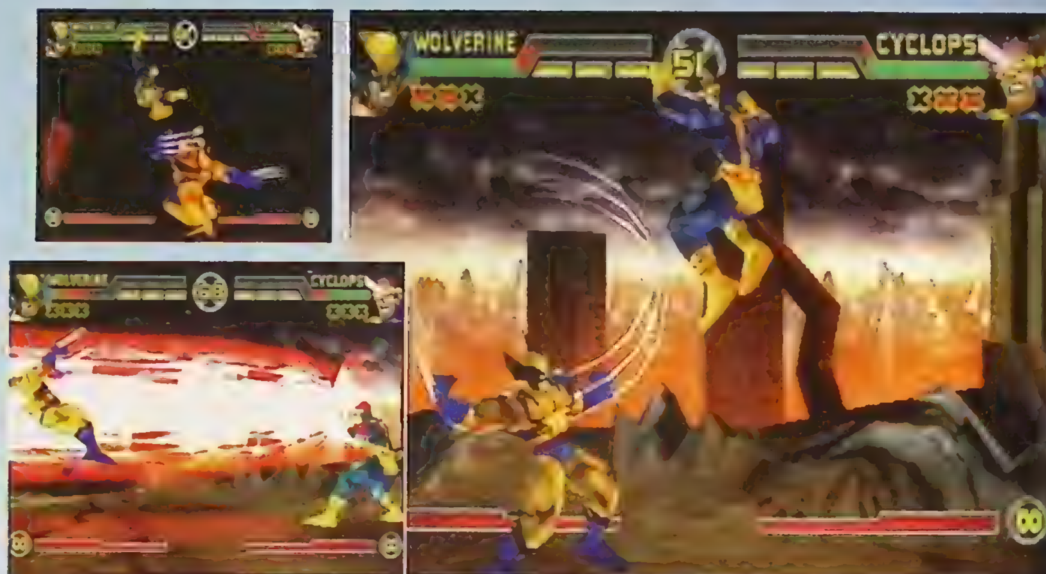
TITEL:

X-Men: Mutant Academy

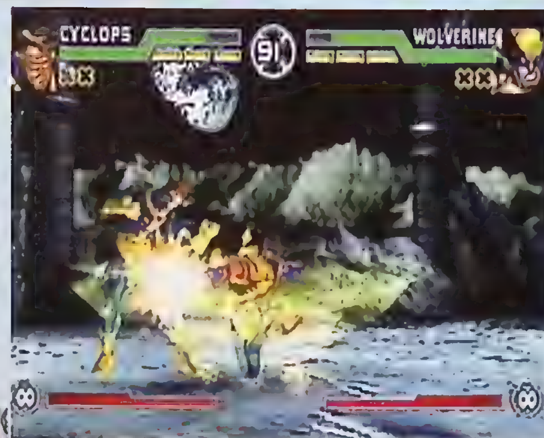
ANTECKNING:

X-MEN FÅR EN EXTRA DIMENSION NÄR DE LADDAR UPP INFÖR SITT NÄSTA FRAMTRÄDANDE PÅ PLAYSTATION

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Beat 'em up
UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Paradox
RELEASE DATUM:	Augusti
FÄRDIGT:	75%



De spektakulära rörelserna ser ordentligt mycket bättre ut i 3D, särskilt när kameran rör sig runt.



Wolverine kan en hel del förödande attacker (något som Cyclops just fått känna på).

Kanske har de tröttnat på att slåss mot Capcoms åldrande *Street Fighters*, eller kanske känner de bara lusten av att göra något som inte är i 2D. Oavsett skäl, tack vare Paradox och Activison förbereder sig nu X-Men på att slåss mot varandra på PlayStation, i glänsande 3D. PSM pratade med Jay Halderman, producent för *X-Men: Mutant Academy*, för att få veta mer om det som han hoppas ska bli X-Mens bästa spel hittills.

–*X-Men: Mutant Academy* är första gången som X-Men framträder i ett 3D-spel, inleder Jay. Det är ett fightingspel med en hel del superhjältesaction, massor av specialeffekter och förtrollande bakgrunder – allt baserat på de välkända X-Men-miljöerna.

Detta, förklarar Jay, gör *Mutant Academy* mer troget X-Men än till exempel *X-Men Vs Street Fighter Ex*, som är ett spel där serietidningshjältarna bara gästspelar i någon annans spel.

Inte mindre än tio X-Men kommer att dyka upp i spelet, var och en med flera uppsättningar dräkter (däribland de supersnitsiga kläderna från den nya filmen). Jay är också snabb att påpeka att "Karaktärerna skiljer sig en hel del från varandra. För att vara originalet troget har de alla olika längd, kroppsbyggnad och förmågor." För att inte tala om klor, giftiga tungor, lasrar och en och annan psykisk förmåga.

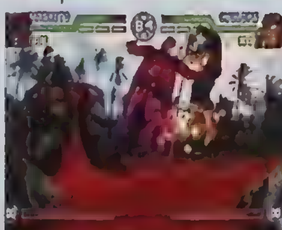
Mutant Academy kanske bara innehåller tio karaktärer, men det erbjuder minst lika mycket variation som vilket annat beat 'em up som helst. Du kan till och med föra bataljerna till skyarna och plocka fram en del ordentliga luftmanövrar, som Jay liknar vid träningssekvensen i filmen *Matrix*, och det låter ju onekligen häftigt.

Arenor som Blue Area of the Moon, New York under Sentinel-attack och däcket ombord lufthangarfartyget S.H.I.E.L.D. är alla berömda platser från X-Men-berättelserna och innehåller stundom även interaktiva inslag.

–Vi har lagt ner stor möda på att återskapa miljöerna på ett realistiskt sätt och dragit fördel av den nya dimensionen för att verkligen placera spelaren på dessa platser, förklarar Jay. Marvels universum är verkligen en nyckel i X-Mens attraktionskraft.

Vid det här läget började Jay muttra något om att han var förälskad i karaktären Storm och bad oss att inte skvallra för hans fru. Vilket vi inte har gjort – än. ■ **Justin Calvert**





UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Activision
NAMN:	Jay Halderman
POST:	Producent
BAKGRUND:	Jay har jobbat med flertalet olika Activision-produktioner, däribland *Apocalypse*, *Asteroids*, *Pitfall 3D* och *Wu Tang*.
INSPIRATION:	Bland Jays influenser återfinns naturligtvis *X-Men*-serierna och den stundande X-Menfilmen, regisserad av Bryan Singer och som släpps i USA i juli.

CITAT: **"Det är en 3D-fighter med en hel del superhjälteaction..."**

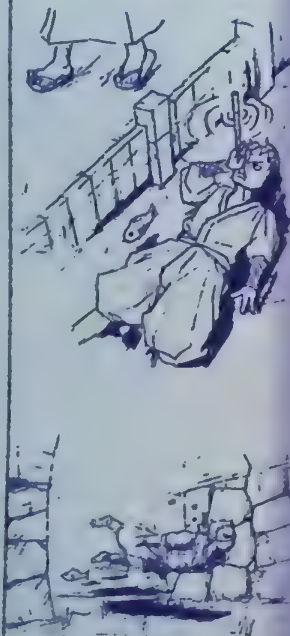
TITEL:

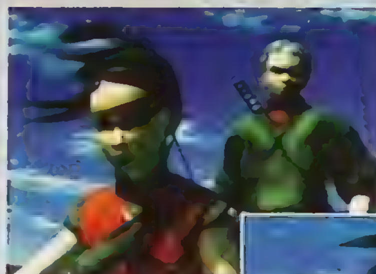
TENCHU: BIRTH OF THE ASSASSINS

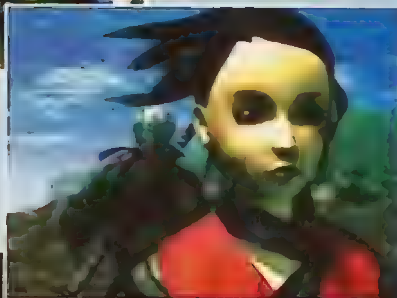
ANTECKNING:

INGEN RADAR, INGA GEVÄR, INGA REKOGNOSCERINGS-FOTON - BARA DIN EGEN SKICKLIGHET OCH DITT MOD.

PRODUKTINFO:

GENRE:	Action
UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Acquire
RELEASE DATUM:	Juni
KARAKTÄRS-DESIGN:	
FÄRDIGT:	70%







Star Wars **gjorde det,** ***Tomb Raider*** **gjorde det, och nu gör** ***Tenchu*** **det – här ser Ayame betydligt yngre ut än hon gjorde i** ***Stealth Assassins.***



Antalet olika sätt att hantera situationerna på är så många att man gärna experimenterar med olika vapen.

Tills dess att *Tenchu: Stealth Assassins* släpptes var ninjor i TV-spel inte annorlunda jämfört med den genomsnittslige *Street Fighter*-kämpen när det gällde stridstekniker. De var maskerade och slängde ibland iväg en handfull kaststjärnor, men de var inte mycket till ninjor. Med *Tenchu*, som kom 1998, försökte man återupprätta dessa mystiska mördares stolthet, vilken ofta missuppfattats i spel som *Shadow of Darkness* och det usla *Rising Zan: The Samurai Gunman*.

PSM letade upp Tekuma Endo, de båda *Tenchu*-spelens regissör, för att ta reda på vad som planeras inför nästa ninjaäventyr på PlayStation.

– Det kommer att ha större, mer detaljerade områden; nya ninjaegenskaper, som att man kan simma, gömma lik och stjäla föremål från döda fiender; här finns en arsenal med 20 ninjaredskap inklusive explosiva pilar; ett rör man kan andas under vatten med; ett blåsrör, samt (förstås) de klassiska kaststjärnorna och änterhakarna, börjar Takuma, som fortsätter sin väldigt långa mening:

– ...ett stort utbud av fiender och bossar, alla med utökad AI, plus alla slags nya utmaningar vilka kommer tvinga spelaren att verkligen testa sina egenskaper när det gäller att smyga.

Med nya utmaningar menar Takuma, underdrifternas mästare, att många av de uppdrag som utspelade sig i trånga gränder nattetid nu äger rum mitt på ljusa dagen på öppna områden. Alla som någon gång, iförd svart pyjamas, försökt gömma sig mitt på ett öppet fält inser vilka utmaningar man kommer att ställas inför.

Ninjorna Rikimaru och Ayame återkommer i uppföljaren – som faktiskt utspelar sig innan förra spelet – och en kul nyhet är att de nu har varsin story, vilket gör att man vill avsluta spelet med dem båda.

BARA I JAPAN

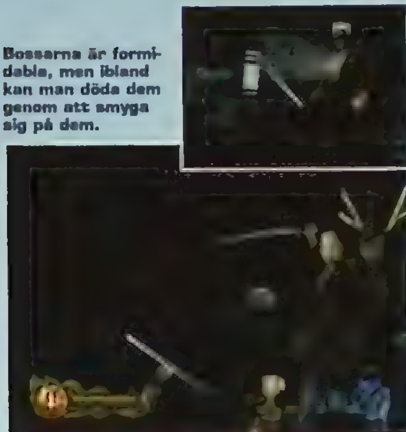
På grund av *Tenchus* framgångar i Japan släpptes även en speciell *Director's Edition* med en uppdragseditor. Detta inslag blev så populärt att en skiva med 100 uppdrag skapade av spelare släpptes.



Farlig uppdrag... Använd ***Tenchu 2:s*** **supercoola uppdragseditor för att ställa till det för din ninja.**

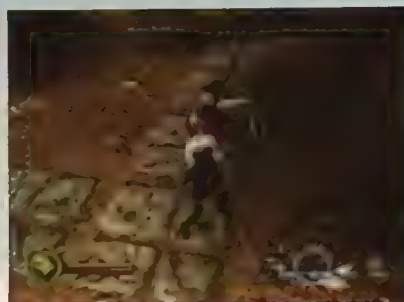
Är du avundsjuk? Var inte det. *Tenchu 2* kommer innehålla en uppdaterad version av samma program att skapa nivåer med, och efter att ha lekt med detta en stund kan PSM rapportera att det är lika lätt att skapa nivåer som att bygga Lego. Det är bara att dra, släppa och rotera föremål man väljer från en meny för att skapa kartor. Befolka dem på samma sätt och du kan prova dina skapelser sekunder senare. Nivåerna kan sparas på minneskortet och Takuma hoppas att spelare – med lite hjälp av PS2 – kommer att byta uppdrag via Internet.

CITAT: **"Man tvingas knappast uppleva samma saker två gånger"**



Bossarna är formidabla, men ibland kan man döda dem genom att smyga sig på dem.











Rykten om en tredje karaktär har florerat, men när Takuma hörde oss nämna detta, blev han knäpptyst, som om hans liv hängde på om han avslöjade en ninjahemlighet.

Liksom i originalet har Rikimaru och Ayame olika rörelser, kompletterade med några fantastiska anfallskombinationer och inte mindre än sju olika mordanimeringar vardera. Vad är väl mer tillfredställande än att krypa mot en intet ont anande fiende och skära halsen av honom innan han ens märker att man är där? Jo: att skära halsen av honom, stjäla hans vapen och gömma hans kropp, så att ingen annan upptäcker att man är där.

Detta nästan helt fria spelande är vad som gör *Tenchu*-spelen så bra. Det finns så många olika sätt att ta sig an uppdragen på att man knappast tvingas uppleva samma saker två gånger. Något som inte kan sägas om *Syphon Filter 2* eller ens *Metal Gear Solid*.

Kontrollsystemet kommer inte att förändras, med sin viktiga smygknapp som låter en krypa snarare än gå, rulla snarare än hoppa, samt glida runt hörn med ryggen tryckt mot väggen. Detta är extra användbart nu, när fienden – som är känsliga för ljud – utökats med apor och vildsinta tigrar, utöver de vanliga samurajkrigarna, banditerna och vakterna. Oftast gör man bäst i att undvika konfrontationer, trots att karaktärerna har en lång rad anfall att använda samt några rejält skräckinjagande ninjavapen.

Som Takuma skryter:

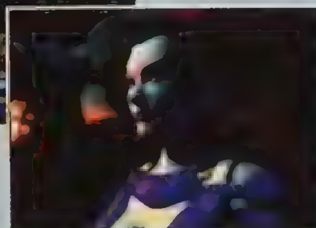
– Vi fick så positiv respons förra gången att vi inte ville ändra alltför mycket i *Tenchu 2*. Tilläggen vi gjort innebär bara att spelaren får en ännu bättre känsla av hur det är att vara en riktig ninja. ■

Justin Calvert



Gömställen är inte lika uppenbara som förra gången och ofta är kläderna inte mycket till kamouflage.





Det stämningsfulla introt anger tonen perfekt och presenterar dig för de centrala karaktärerna.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	ACQUIRE
NAMN:	Takuma Endo
POST:	Chef och regissör
BAKGRUND:	Takuma regisserade även originalet *Tenchu: Stealth Assassins*, det första spelet som korrekt skildrade ninjans mörka värld.
INSPIRATION:	Istället för att snegla på andra spel hävdar Takuma att han främst inspirerats av en ny japansk ninjafilm, *The Castle of the Owl*, och av historiska och litterära porträtt av ninjor.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.acquire.co.jp

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

PRODUKTINFO:





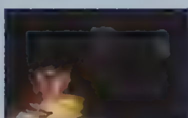
Sheep
Tack vare att man lagt till hoppbollar kan fåren fly från folk som vill rida på dem, men detta innebär även att *Sheep* är försenat till tidigast september.



MOHO

Take 2 Interactive ♦ www.losttoys.com

Skateboardåkande, slagsmål, racing, märklig story - *MoHo* har allt. Detta är Lost Toys första projekt, nyligen signat av Take 2 som tänker ge ut det på Rockstar.



ALONE IN THE DARK IV

Infogrames ♦ www.infogrames.co.uk

Det senaste i en lång rad skräckspel utlovar att tänja på PlayStations möjligheter till bristningsgränsen, både visuellt och tekniskt. Kan bli bättre än *Resident Evil*.



MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Take 2 Interactive ♦ www.take2europe.com

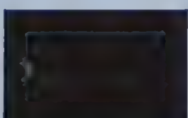
Resident Evil i rymden, typ. Man kontrollerar tre karaktärer som måste samarbeta för att lösa problem, döda zombier och så vidare.



BALLISTIC

THQ ♦ www.thq.com

Ytterligare ett av alla de här irriterande beroendeframkallande pusselspelen med bollar. Det ser inte mycket ut för världen, men hotar ens sociala liv.



VIB RIBBON

SCEE ♦ www.playstation.com

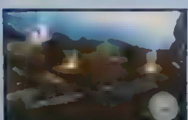
Se till att ha dina CD-plattor inom räckhåll, eftersom SCEE nyligen bekräftat att detta genialiska spel kommer att släppas i Europa senare i år.



SHEEP

Empire ♦ www.empire.co.uk

Empires bondgårdsspel håller för närvarande på att designas om totalt, och beräknas nu släppas någon gång i september.



ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN

The 3DO Company ♦ www.3do.com

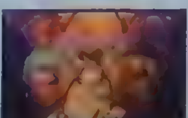
De små plastgubbarna ger aldrig upp och nu planerar de ytterligare en attack på PlayStation under sensommaren.



SHORT FUSES

SCEE ♦ www.playstation.com

Ett Multi Tap-kompatibelt plattformsäventyr som utvecklas av Eighth Wonder. Än så länge finns det inte så mycket info, men det ser spännande ut.



DRAGON VALOUR

SCEE ♦ www.playstation.com

Namco låter oss strida mot 800-polygoners eldsprutande drakar i detta actionfyllda tredjepersonsspel med RPG-inslag.



BEAVIS & BUTTHEAD DO HOLLYWOOD

Infogrames ♦ www.playstation.com

Enligt PlayStations sajt är detta fortfarande under utveckling, men vi på PSM sticker ut hakan och förutspår att detta spel som ingen väntar på kommer att skrotas.

ÖVRIG INFORMATION

Sajter du bör kolla:

Neversoft
www.neversoft.com
Neversoft, som för närvarande jobbar med Spider-Man och Tony Hawk's 2, uppdaterar sin sajt med bilder ur spelen och info.

Deep Red
www.deepred.co.uk
En superbt designad sajt tillhörande utvecklarna av Thunderbirds.

Lost Toys
www.losttoys.com
Här finns inte mycket fakta om MoHo, men denna snygga sajt innehåller biografier över det tidigare Bullfrogteamet.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.
OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-739 99 50
KONAMI	08-428 87 90
UBI SOFT	08-555 361 24
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

Utgivare: Activision
Utvecklare: Contrail
Antal spelare: 1
Releasedatum: Juni

Alundra 2

ÄR JOLLY ROGER HISSAD? CHECK. ÄR RAKETERNA TÄNDA? CHECK. VI ÅTERVÄNDER TILL ETT FUTURISTISK ÄVENTYR – NEDRÄKNINGEN HAR BÖRJAT. TRE, TVÅ, ETT...

Varuna var en gång i tiden ett ganska fridfullt rike, styrt av en gammal vis kung och skyddat av de mäktiga krigarna Jeehan och Ratcliff. Nå, på hundrakronorsnivån, vad händer? Om det här hade varit "Vem vill bli miljonär" hade du flinat åt Bengt Magnusson. Svaret är ju självklart: krigarna försvinner och en elak hertig ersätter kungen med en av sina marionetter och stämplar kungens anhängare (däribland piratjägaren Flint) som förrädare. Dessutom, Bengt, gissar jag på att Flint utmanar den elaka hertigen. Och du Bengt, jag är alldeles, alldeles jättesäker på mitt svar.

Även om *Alundra 2* är ganska förutsägbart i sin handling kan det vara ganska överraskande samtidigt. Borta är de grovhuggna figurerna och de stiliserade bakgrunderna. I stället får vi se polygonuppbyggda karaktärer och riktiga 3D-miljöer. Det finns färre fönster med text och fler samplade röster. Psygnosis har dessutom lämnat över förläggarbiten till Activision.

Trots alla kosmetiska förändringar är *Alundra 2* fortfarande ett rollspel i sin föregångares anda. Du kan lämna din ofattbart-rymliga-säck-med-massor-av-prylar åt sidan. Det här spelet handlar om action. Oavsett om du röjer dig fram genom fiender eller om du löser 3D-gåtor är det du som styr Flints rörelser i minsta detalj.

Det måste sägas att försöket att få in mer action i ett rollspel inte är helt riskfritt. En av de bägge ingredienserna tenderar ofta att ta över i förhållande till den andra. I *Alundra 2* är det ingen tvekan om att det är action som har övertaget. Även om mellan-

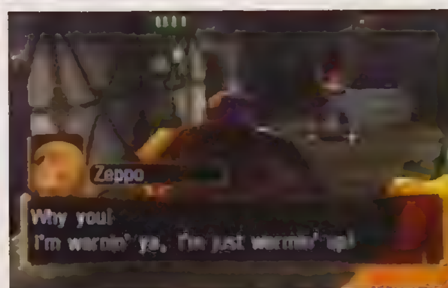
> **"Ganska förutsägbart"**

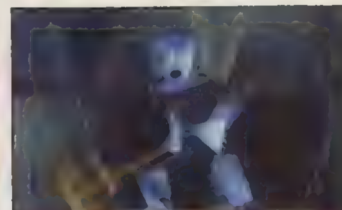
sekvenserna styr dig i rätt riktning är det fortfarande upp till dig själv att förflytta dig mellan de olika väpnade konflikterna, såväl som att ducka för farliga eldväggar. Ryckandet i spakar, öppnandet av kistor och dörrar samt förintandet av olika hinder sköts utan inblandning av menyer. Det är först när det handlar om att använda vissa mycket speciella föremål, byta vapen eller läka sår som du behöver använda dig av listor och ikoner. Det handlar dock inte om mycket mer menypetande än i *Resident Evil* eller *Metal Gear Solid.*

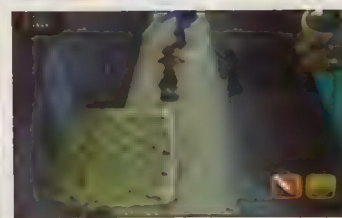
Alundra 2:s enkelhet är förmodligen både dess styrka och dess svaghet. Det skrämmer knappast iväg actionfans, men kanske heller inte är tillräckligt sofistikerat för få rollspelare att slita sig från *Final Fantasy VIII.* ■

Pete Wilton





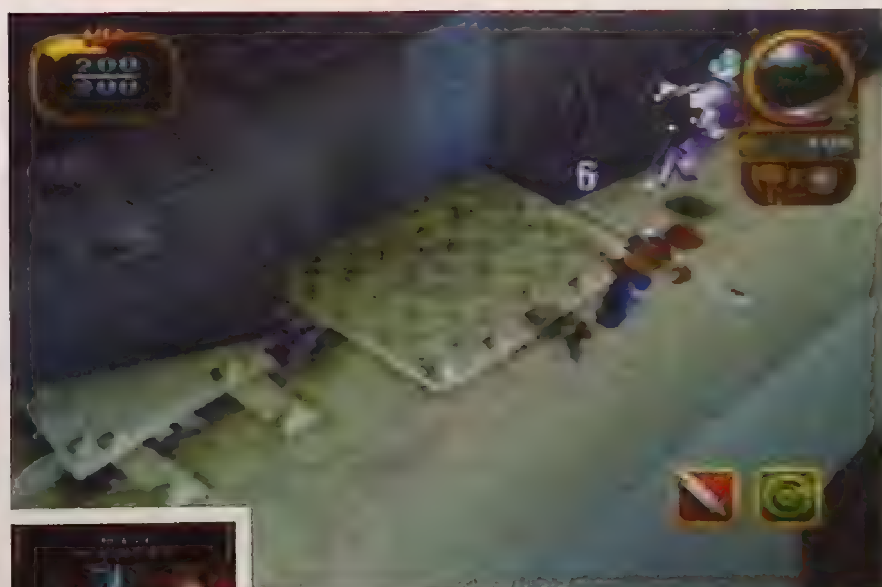




Blandningen av 3D-gåtor och handling för tankarna till Mega Drive-klassikern *Landstalker*. En bra blandning av hjärnmotion och realtidsstrider.

HÅLL UTKIK EFTER...

STRIDERNA SOM UTSPELAR SIG I REALTID



Strider i de flesta rollspel går till så att du kastar trollformler på säkert avstånd. *Alundra 2* har dock ett mer handgripligt förfaringssätt. Du kan fortfarande se när kroppspoängen flyger all världens väg, men Flint slåss mot sina motståndare i realtid och ofta i 3D.

PSM TYCKER

+ POÄNG

- Lätt att komma in i
- Ordentligt med tumult
- Galna pirater

– POÄNG

- Bökiga strider
- Kan kännas ytligt
- Inte särskilt snyggt

! VÅRT STALLTIPS

Listan över spel som har försökt kombinera action med rollspel, och som mest blivit pinsamma kompromisser, är alltför lång. *Alundra 2* är väldigt ambitiöst i sitt försök och kan tyvärr bli en ordentlig besvikelse.

Utgivare: EA
Utvecklare: EA Sports
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Maj

Euro 2000

GISSA VILKA SOM HAR LICENSEN TILL DET NYA MILLENNIETS FÖRSTA STORA FOTBOLLSHÄNDELSE...





Det är inte svårt att se att spelet har utvecklats visuellt, men finputsningarna på spelbarheten blir svårare att upptäcka för de som inte är *FIFA*-veteraner.





Ännu en fotbollsturnering, ännu ett officiellt sportspel till EA Sports som bygger det på sin ytterst framgångsrika *FIFA*-motor. Det är lika oundvikligt som att en fotbollsmatch slutar med att domaren blåser i sin pipa.

Alla spelare och lag är på plats och det utförliga spelarskaparläget har över fyra miljoner möjliga alternativ så att man kan göra kopior av vem som helst. Man kan till och med låta Beckhams brylkrämsinsmorda lockar växa ut igen, om man nu verkligen vill det.

Som med alla nya versioner av *FIFA* – vilket också *Euro 2000* är, oavsett vad Electronic Arts påstår i pressreleasen – finns här några nya rörelser och knapptryckningar att vänja sig vid, inklusive några spektakulära avslut.

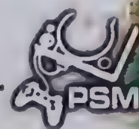
Dessa tränar man lämpligast in i det nya Skill Drill-läget, där man tar sig igenom en serie övningsmoment avsedda att förbereda en på vad som komma skall. Detta läge kan även användas för att spela mot avbytarna eller till att spela med samma formation som nästa motståndare. Verkligen fiffigt.

Alla av turneringens åtta fotbollsstadier är troget återskapade, plus ytterligare fyra som används till kvalmatcher. Detaljrikedomen är makalös – spelarna äntrar planen iförda tröjor med sina namn på. Ljuset skiftar från dag till kväll medan man spelar och väderleksförhållandena påverkar spelet på ett realistiskt sätt, liksom tid på dygnet och longitud och latitud för platsen man spelar på.

> **"Spelmässigt har *Euro 2000* allt man förväntar sig..."**

Detta är ju onekligen väldigt pedantiskt återgivet, men om det skänker någon extra realism till upplevelsen av *Euro 2000* är det lika berättigat som att ge spelarna rätt färg på hår och hud vad oss anbelangar.

Spelmässigt har *Euro 2000* allt man förväntar sig av ett ny *FIFA*-variant – det är lite smidigare, det ser lite bättre ut och det har en splitterny licens att ta vara på. Nästa månad tar vi reda på om det dessutom är värt att köpa. ■



Justin Calvert

HÅLL UTKIK EFTER...

ANSIKTEN ÖVERALLT



Euro 2000:s designers har haft över fyra miljoner möjliga ansikten tillgängliga, och de har gjort sitt bästa för att få spelarna att se ut så mycket som möjligt som sina motsvarigheter i verkligheten. Dock har vi ingen aning om vem den här målvakten är.

PSM TYCKER

+ POÄNG

- Arenor med atmosfär
- Bra träningsläge
- Bästa *FIFA*-spelet hittills

− POÄNG

- Krångliga menyer
- Mest kosmetiska ändringar
- Tjatiga kommentatorer

! VÅRT STALLTIPS

Euro 2000 kommer sälja i drivor oavsett vad vi på PSM tycker – och eftersom detta ser ut att vara det bästa *FIFA*-spelet hittills och att det släpps till den riktiga turneringen, lär drivorna i fråga bli stora som slalombackar.

Utgivare: Cryo Interactive
Utvecklare: Pitbull Syndicate
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Maj

Test Drive 6

CRYO INTERACTIVE HAR TAGIT ÖVER ETT RACINGSPEL OCH BJUDER DÄRFÖR IN DIG ATT DELTA I BILTÄVLINGAR DÄR HELA VÄRLDEN UTGÖR BANAN

Precis som alla andra racingspel som hittat till PSM:s redaktion efter *Gran Turismo 2* och *Colin McRae Rally 2.0*, togs *Test Drive 6* inte emot med särskilt stor entusiasm. Grafiskt sett når det inte upp till genrens regenter, och dess styrsystem saknar, åtminstone vid detta tidiga stadium, realism.

Vad *Test Drive 6* har att komma med, är inte mindre än elva extremt detaljerade banor, 40 av de coolaste sportbilar som går att uppbringa och en massa spelalternativ som får så gott som alla andra spel i racinggenren att masa sig till skamvrån.

Man startar spelet med en begränsad summa pengar och kan välja sin första bil från tillverkarna Lotus, Audi och Dodge. Genom att vinna tävlingar på tid, eller genom att satsa pengar på ett race, kan man vinna mer pengar som kan användas antingen till att uppgradera bilen eller köpa en ny modell. Detta i sin tur gör att man kan ställa upp i mer lukrativa tävlingar.

De flesta av loppen äger rum på gatorna i några av världens mest berömda städer: London, Hongkong, Paris och Rom är några av dessa, och de är inte bara korrekt återgivna med alla större sevärdheter på plats, utan även banornas relation till geografin stämmer hyfsat bra.

Förutom tävlingsbilarna i det egna garaget får man även möjlighet att styra två polisbilar och förfölja illegala bilåkare när de störtar genom städerna.

Banorna är ganska linjära med alternativa sidospår här

> **"Loppen äger rum på gatorna i några av världens mest berömda städer"**

och var, men dess design med korsningar och vägskäl gör att man får en känsla av att man kan utforska städerna – åtminstone tills man försöker sig på att verkligen göra det.

Test Drive 6 är ett arkadspel ut i fingerspetsarna och lär bli spännande för alla som är trötta på spel där realismen tar överhanden över spelglädjen. Här finns kanske inte 600 bilar och realistiskt återgivna bilkrascher, men sedan när var sådana saker det viktigaste i ett bra racingspel? ■

Justin Calvert









Förutom medtävlarna måste man ibland kämpa mot kraftig trafik på stadsbanorna. Dessa bilar kan prejas av vägen ganska lätt, men detta gör att man förlorar värdefull tid.

HÅLL UTKIK EFTER...

DE FÖRBASKADE POLISBILARNA



När man ställer upp i illegala lopp på Londons gator är det oundvikligt att dra till sig polisens uppmärksamhet. Snutarna i *Test Drive 6* nöjer sig inte med att dra igång jakter – de kan även få för sig att ställa upp sig för att blockera vägen.



+ POÄNG
- Bra bandesign
- Supersnabbt
- Tuffa polisjakter

– POÄNG
- Ointelligent trafik
- Pop-up i grafiken
- Svårstyrt

! VÅRT STALLTIPS

Ett arkadracingspel med detaljer man oftast finner i mer seriösa biläkarsimulatorer. Polisjakterna är välkomna och är nästan värda att släppas som separat spel. Cryo kan ha en vinnare här.

Utgivare: Codemasters
Utvecklare: Codemasters
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Juli

WTC World Touring Cars

DE BÄSTA IDÉERNA FRÅN ALLA RACINGSPEL DU NÅGONSIN SETT KOMBINERAS I ETT TJUSIGT SPEL SOM HOTAR GRAN TURISMO 2





Påhittade team är ett lågt pris för antalet banor och bilar i *World Touring Cars*.







Codemasters överraskande beslut att skippa TOCA-licensen och i stället satsa på ett globalt racingspel har inneburit att alla autentiska team, förarnamn och tävlingsregler har kastats. Detta är ett ovanligt beslut, eftersom många spel förlitar sig på kända namn nuförtiden, men beundransvärt då orsakerna till detta är de rätta.

Spelets designers kände att de inte kommer längre med den brittiska biltävlingen än de gjorde i *TOCA 2*, i synnerhet som detta års upplaga hade inneburit exakt samma banor och färre bilar än förra gången.

Codemasters satsar ändå på realism, och trots att teamen är påhittade så är bilarna modellerade efter olika existerande original. Racingversioner av de vanliga Ford Mondeos och Vauxhall Vectras får nu sällskap av amerikanska och japanska kärror som Chrysler 300M och Mitsubishi Galant, vilket innebär 50 bilar att välja mellan. Mindre konventionella men lika coola är den alltid populära Subaru Impreza, den läckra Audi TT och såklart den kraftfulla Dodge Viper – inget racingspel är komplett utan en sådan.

Trots att det inte är riktigt lika svårt att bemästra som *TOCA*-spelen, är det allt annat än enkelt att ta sig från start till mål i ett stycke. Till skillnad från *Gran Turismo 2*, där man kan preja medtävlarna ur vägen, innebär alltför nära kon-

> **"Liksom sporten den representerar är detta en vildsint tävling"**

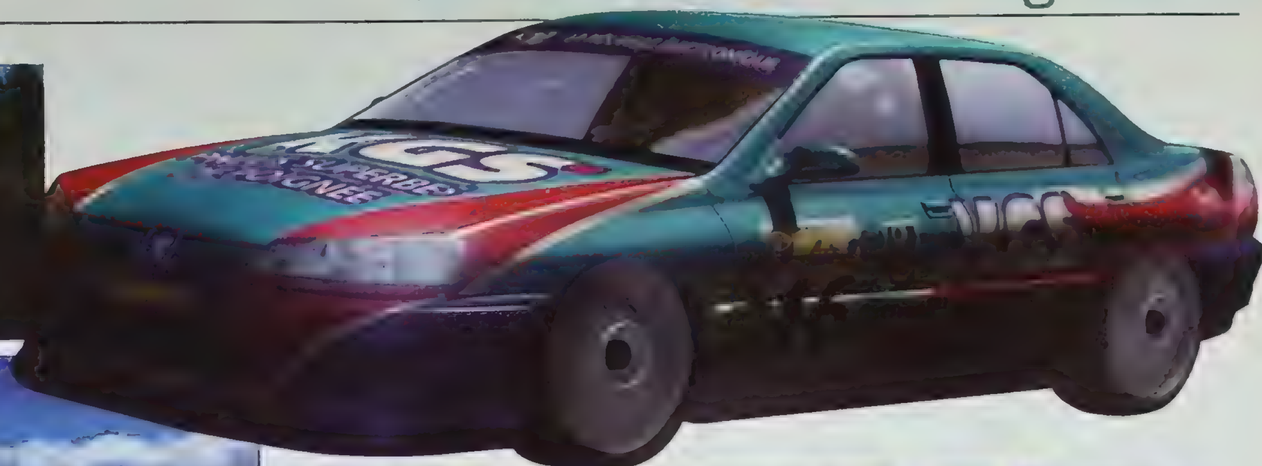
takt ofta katastrof i *World Touring Cars* om man vill vinna. Kollisioner med andra bilar är inte heller alltid ens eget fel. Liksom sporten den representerar är detta en vildsint tävling, och de datorstyrda bilarna gör allt för att ställa till det för en. I början är detta rätt frustrerande, men när man väl lärt sig köra på rätt sätt

Att uppgradera sin bil går kanske inte lika detaljerat till som i *Gran Turismo 2*, men det är mycket enklare att begripa sig på, vilket gör stor skillnad.









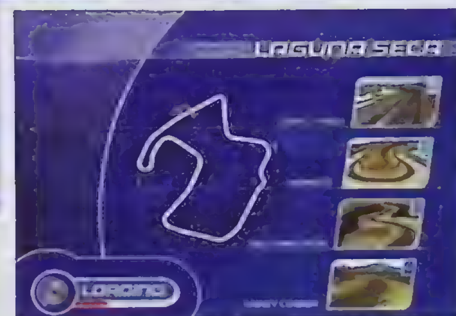




Det finns många olika bilskador – stötfångare som släpar efter bilen är vanliga, men tack och lov slipper man gira undan avslitna motorhuvar speciellt ofta.







Alla banor är helt olika varandra och bjuder på nya utmaningar när man försöker ta sig runt oskadd.

och finputsat sin egen teknik blir *World Touring Cars* plötsligt väldigt tillfredställande.

Detta är förstås inget Destruction Derby, men visst vore det synd att kasta bort alla dessa ultrarealistiska kraschmodeller, eller hur? Rutor och lyktor splittras, plåten skrynklas och motorhuvar flyger av. *World Touring Cars* krascheffekter är otroligt realistiska, och det finns till och med ett läge som gör att bilens skador påverkar hur den kör. Det är nog bäst att låta bli detta läge på ett tag.

Att påstå att detta är ett svårt spel att bemästra är en rejäl underdrift. Det är en svårstyrd rackare, och inte beror det på att kontrollerna är på något sätt dåliga. Långt ifrån. Den analoga kontrollens balans är snudd på perfekt och uppmuntrar till att användas på rätt sätt, till skillnad från att småtrycka på spaken på samma sätt som man gör med styrknapparna. Efter åratal av racingspel med simpla styrsystem tar det ändå tid att vänja sig vid spelets känslighet.

Grafiskt sett kan *World Touring Cars* jämställas med *Gran Turismo 2*, vilket bevisas med dess snyggare version av Laguna Seca-banan. Här finns över 20 snygga banor totalt och alla varierar de enormt, både till utseende och stil. Grand Prix-banor som Monza, Hockenheim och Silverstone står i kontrast till de smala gatorna i Adelaide och Surfers Paradise. Var och en av dessa banor kräver olika tillvägagångssätt om man vill lyckas. Lyckas man dåligt på en av de trängre banorna så blir det tufft att ta sig fram genom startfältet när loppet börjar.

Tävlingarna för flera spelare är ännu svårare än de för en spelare. Upp till fyra spelare kan tävla samtidigt i vad som mycket väl kan komma att ersätta *Micro Maniacs* och *Crash Team Racing* som partyspel. Förvisso går det inte att stoppa motståndarna med hjälp av bisarra vapen, men det ▶







Det är möjligt att kämpa sig fram till täten i startfältet, men antalet bilskador innebär att man måste tänka sig för.





Att se banorna inifrån bilen gör loppen skrämmande realistiska, med begränsad sikt, autentiska kontroller och krossade vindrutor.



HÅLL UTKIK EFTER...

ALLT SOM ÄR HÅRT NÄR DU KÖR I 150 KNYCK!



Kraschmodellerna i World Touring Cars är tveklöst de mest imponerande som synts till på PlayStation. Varje gång man kör in i ett föremål, om nu det är en vägg och man kör i 45 km/h, eller en medtävlare i 180 km/h, upptäcker man att bilens kaross bucklas eller till och med lossnar på ett realistiskt sätt.

bjuds på betydligt fler krascher och skador än i de gulliga spelen.

Mycket av variationen kommer av de skiftande väderleksförhållandena och nattävlingarna. Codemasters har designat speciella, skuggigare ytor för de nattliga loppen, vilket gör dem till de mest realistiska nattbanor vi sett till PlayStation. Dessutom är det inte säkert att man får ha sina strålkastare i fred – ett par stötar kan innebära att synfältet plötsligt halveras vid banornas mörkare delar. Visst går det att följa de framförvarande bilarnas röda bakljus, men inte vill man väl följa efter någon om man kan undvika det.

World Touring Cars lär bli ett steg framåt inte bara för *TOCA*-serien, utan för hela racinggenren när det släpps. Det har potential att bli det mest realistiska racingspelet någonsin till PlayStation. Du kan se förarna inne i bilarna, fågelflockar som flyger förbi och vatten som stänker ifrån säkerhetsväggen som består av

> **"Det bjuds på betydligt fler krascher och skador än i de gulliga spelen"**

staplade däck om man kör in i den med tillräckligt hög hastighet. För dem som tyckte att *Gran Turismo 2* var för enkelt kan *World Touring Cars* bli spelet som skiljer pojkar från män. ■

Justin Calvert



+ POÄNG
- Utseende
- Varierande
- Perfekt analog kontroll

− POÄNG
- För svårt för en del
- Tesen är påhittade
- Man förlorar ofta

! VÅRT STALLTIPS

TOCA 3 är död – länge leve *World Touring Cars!* Det är inte bara en förbättring av föregångarna; det lämnar även nästan alla andra racingspel med punktering vid startlinjen. Spänn fast säkerhetsbältet, för nu blir det åka av!

HÖKEN HAR LANDAT

Text: Dan Mayers

DEN ÖVERRASKANDE SUCCÉN FRÅN 1999 ÄR TILLBAKA. *TONY HAWK'S PRO SKATER 2* ÄR PÅ VÄG MED FLER TRICK, FLER ÅKARE OCH DE FETASTE HOPPEN DU UPPLEVT. PSM HAR KOLLAT IN LÄGET...

T*ony Hawk's Skateboarding* släpptes i oktober förra året, och det blev en stor framgång hos både köpare och kritiker. Spelet var speciellt av en rad olika anledningar. En anledning är att det helt enkelt är coolt att åka bräda. En annan anledning var att vem som helst kunde plocka upp handkontrollen och börja trixa nästan på en gång, och det var mer beroendeframkallande än chokladsex. Spelet hade den där oemotståndliga bara-en-gång-till-faktorn som fick dig att fortsätta spela in på småtimmarna, tills ögonen blödde och tummarna ömmade.

Självklart kritiserades spelet – ibland rättvist. Till exempel den trista dimman och saker som plötsligt dök upp mitt framför näsan. Men av någon anledning spelade det inte så stor roll – men det är väl lika bra att rätta till dem nu i uppföljaren ändå, och dessutom lägga in en baneditor? Låter som en bra idé. Det funkade bra i *V-Rally 2*, så varför skulle det inte funka i ett skateboardspel? Första gången vi såg *Tony Hawk's Pro Skater 2* var allt som fanns en 2D-vy rakt uppifrån där man kunde lägga in hinder och sedan åka omkring. Det är väl okej, men det har blivit ännu bättre.

Nu har vi fått en massiv 3D-park i vilken man kan slänga in nästan hundra olika föremål i realtid. Minns ni taxin nära half-pipen på första nivån i originalspelet? Tack vare editorn i uppföljaren kan du nu ha tio sådana i din park om du nu känner för det. Eller så kan du skapa stora vågor

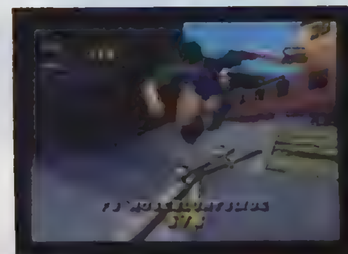








"Det är inte längre så att du bara faller ner på sidan om du ramlar på ett räcke när du gör en slide. Vi har nu den ökända kul-animationen istället: den ser så verklig ut att det kommer att kännas i dina egna kulor när du ramlar på ett räcke". Producenten Steve Pease visar var skåpet ska stå i Tonys andra spel.



"Det verkar som om stilpoäng är det som gäller i *Tony Hawk's Pro Skater 2*..."











Det finns en hel del att ge sig i kast med i *Tony Hawk's Pro Skater 2*, med massor av nya trick och knepiga kombinationer. Lycka till...

av quarter-pipes, eller djupa pool-liknande bowls, eller ställa upp massor av papperskorgar och picknick-bord. Eller, eller, eller... lita på oss, det är mycket mångsidigt.

Neversoft har tagit hänsyn till alla aspekter i spelet och tagit ytterligare ett steg. Vid en första anblick kanske inte förändringarna är uppenbara. Ta till exempel skapandet av karaktären. I *Tony 2* kan du designa din karaktär ner i minsta detalj. Det handlar inte bara om att du kan välja en fet eller en smal skejtare. I det nya spelet kan du bygga ihop din brädåkare precis som du vill. Du kan ändra hudfärg, ändra storlek och färg på kläderna, ändra frisyr, byta skor och till och med pryda din åkare med tatueringar. Du skulle faktiskt kunna skapa en åkare som ser ut ungefär som du själv. Det är också möjligt att ändra på proffsåkarnas attribut. Det går till exempel bra att slänga på en stor tatuering av en drake på Tonys lår om du vill.

Okej, när du skapat din stora, flintskalliga skejtare med stora brallor är det dags att utrusta honom med lite trick. Den tidiga version av spelet som vi sett har samma intuitiva spelkontroll som ettan begåvades med. Precis som förr var vi igång på nolltid med att utföra de mest spektakulära trick. Bortsett från några trista trick upptäckte vi att det fanns massor av nya rörelser som vi inte sett förut. Ni som är snowboardåkare kan tänka er en "Mute and Melon", så vet ni vad vi pratar om. Det verkar som om Neversoft inte bara utökat det antal trick man kan utföra, utan också antalet kombinationer. Det är mer varierade slides, en slev nya Nollie-trick och massor av nya lip-trick. Det är bra med alla nya trick, eftersom det lätt blir långtråkigt annars. Vi var i alla fall nöjda med de trick vi lyckades klara av på den korta tiden.

Om du lyckas bra i tävlingarna får du nya trick att lägga till din repertoar. Det är också trevligt att man numera kan välja vilka knappar som ska aktivera de olika tricken, vilket gör att du kan ordna dina favorittrick på det sätt som passar dig.

Självklart är inte chansen stor att din nybörjaråkare lyckas med de svårare tricken på en gång, så det blir till att stå ut med en del blodsspillan och blåmärken till en början, vilket är rätt kul. Neversoft har inte nöjt sig med att dunka Tony Hawks skalle i betongen, utan de har skapat en mängd intressanta "misslyckanden" som garanterat kommer att förnöja publiken. Tappa andan när din åkare kör rätt in i väggen, flämta när Tony viras runt en stolpe, snyfta när din älskade bräda går i tusen bitar...

Det finns massor av sköna platser i spelet. Frankrike representeras av Marseilles, och den nivån är en kopia av en riktig skateboard-park. Liksom nivån i det soliga Rio, med en laddningsbild som skojigt nog hälsar dig välkommen med "uno momento por favor". Skojigt för att de pratar portugisiska i Rio, inte spanska. Resten av nivåerna är utspridda över USA, från Hawaii till New York, men det finns också en hemlig nivå på slutet av spelet som inte är av denna värld. Bokstavligt talat.

Så du har skapat din karaktär, du har valt dina trick (och bemästrat dem) och det är dags att ta sig an de där typerna som vanligtvis brukar kallas dina kompisar. Självklart finns de olika multiplayer-varianterna med i tvåan också, tillsammans med några nyheter som Battle Mode och möjligheten att reducera din motståndare till en liten gråtande hög på golvet – vilket han lär bli när du puttat ner honom från rampen. Som tillägg till detta finns Street-, Vert- och Best Trick-varianterna också, som alla kan spelas av upp till åtta spelare, och om du spelar igenom hela spelet kommer du dessutom att få tillgång till ett antal minispel, som inkluderar en Longest Grind-tävling och en Highest Air-tävling. Minns du de där taxibilarna du försökte undvika på Downtown-nivån i första spelet? Vad tror du om en tävling mot polarna i Traffic Chicken med samma förutsättningar? Eller Crash Test Dummy som går ut på att bryta så många ben i kroppen som möjligt... *Tony Hawk's Pro Skater 2* ser ut att bli en rejäl förbättring av ett redan bra spel. Det tar vara på alla de kvaliteter som gjorde originalet till ett så bra spel och har tillräckligt med nya finesser för att ingen ska börja viska om dåliga uppföljare.

PSM hade lite problem med tricken, och hur kan nu det komma sig? Jo, *Tony Hawk's Pro Skater 2* kommer också till Playstation2, och kan detta möjligtvis ha med de tryckkänsliga analoga knapparna på Dual Shock2 att göra? Hur skulle det vara om ett snabbt tryck på ⊗ bara skulle göra att du nuddade lätt vid räcket, medans ett hårt tryck skulle resultera i en rejäl nose grind? Vore inte det underbart? Jo, och någonstans i det soliga Kalifornien sitter Tony Hawk och ler underfundigt...







Du kan skapa din egen skejtare i nya spelet. Det går till och med att ändra hudfärg, klädstil och tatueringar.

TRE STEG TILL SKATEBOARD-HIMLEN

Scott Pease, *Tony Hawk's Pro Skater 2's* producent, förklarar vilka omöjligheter som är möjliga att skapa med spelets baneditor.

–Du skapar dina nivåer i riktig 3D så du faktiskt kan se hur du ser ut medan du bygger. Du kan välja mellan ungefär 150 delar, stapla dem på varandra, kombinera dem, och i princip bygga precis den park du drömmer om. Det är inte en av de där i sista sekunden inslängda baneditorerna som man inte kan bygga några roliga banor med – med lite kreativt tänkande kan du nog bygga nivåer som är nästan lika roliga som de som finns i spelet (jag skulle egentligen säga bättre, men utvecklarna är mycket större än jag). Baneditorn tillåter som sagt att man staplar saker på varandra, vilket gör att du kan bygga ramper som är upp till 20 meter höga. Du kan bygga ett jättehögt torn och sedan låta Tony hoppa från det!



Med några enkla handgrepp så kan du få Tony att hoppa från 20 meter. Hoppas att PS2-versionen har ett förstapersonsperspektiv att bjuda på. Eller kanske inte...



STEG 1: VÄLJ EN NY PARK

Förutsättningarna för en skatepark är enkla. Du får ett stort rum där du kan bygga så många ramper och räcken som du vill, och du har ett hundratal olika saker att välja mellan. Det är bara att sätta dem på plats och se till att du har tillräckligt med utrymme för att få upp farten om du ska lyckas med ett svårt trick. Att sätta upp räcken och lådor är bra när det gäller att skapa möjligheter för kombinationer.



STEG 2: RAMPA PÅ

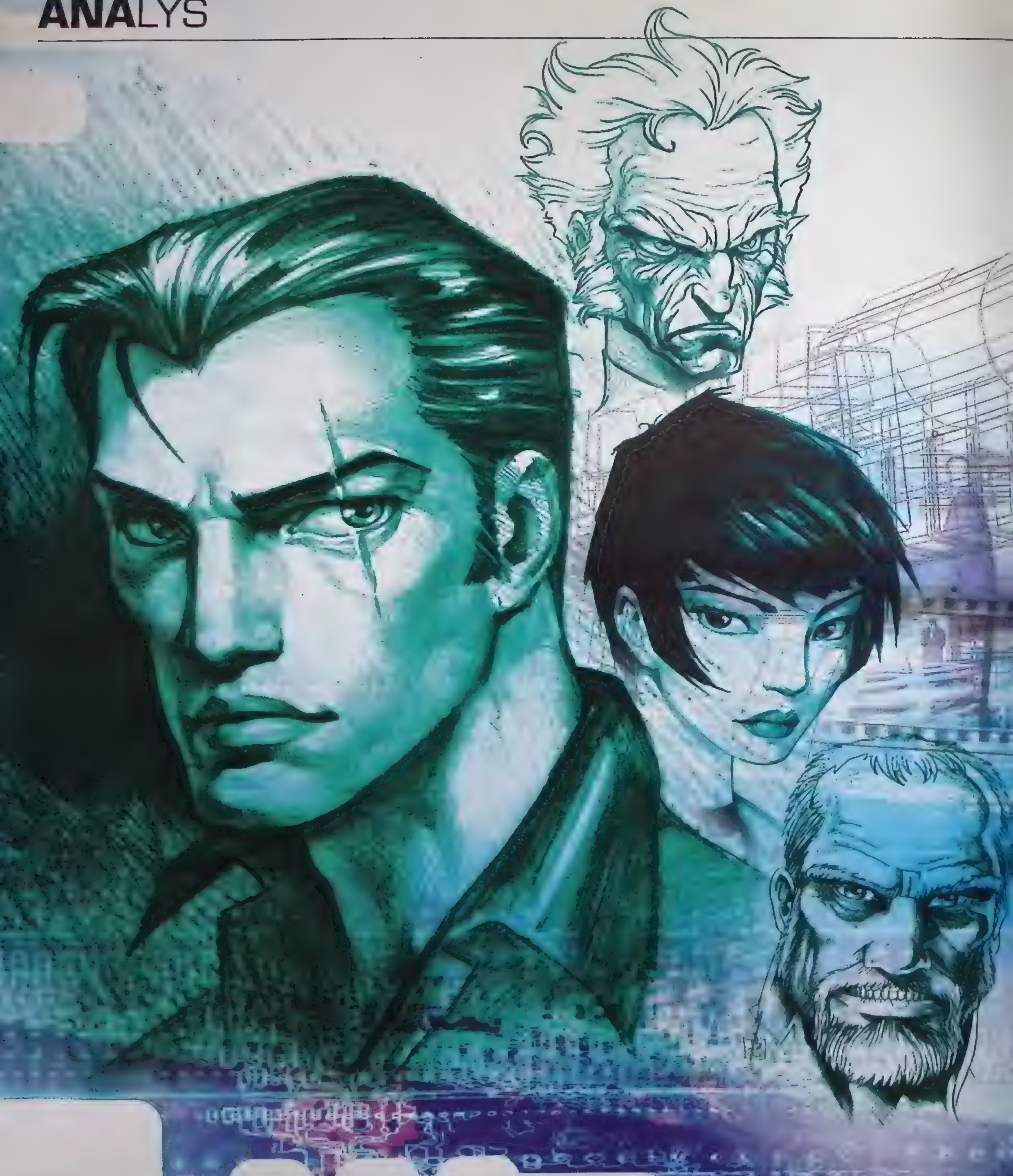
Dina ramper är justerbara i höjdled, så du kan göra löjligt höga hopp och swimmingpoolsliknande avgrunder. Även om rummet inte ser särskilt stort ut från baneditorn, så blir man förvånad över hur stort det är när man väl sätter igång att spela. Det väldigt höga taket innebär att risken för att slå huvudet i taket är liten, och det finns tillräckligt med golvutrymme för att få upp farten ordentligt.



STEG 3: SKATEBOARD-HIMLEN VÄNTAR

När din arena är färdig kan du se dig omkring och kolla in bra ställen för trick. Det är här som du skaffar dig ett försprång mot dina konkurrenter, eftersom det finns gott om tid att hitta de mest poänggivande ställena, och fundera ut var du kan köra ollie efter ollie på räckena för höga kombinationspoäng. Det är bara att kolla in parken när du känner för det, och fundera över vad som fungerar bra och mindre bra, och sedan återvända och finslipa det hela.

Och nu kommer det bästa. Du kan spara din skapelse på minneskortet och ta med det till polaren för en liten turnering. Eftersom du redan har kollat in de perfekta trickställena så är det ett bra tillfälle att ge honom rejält med pisk med din stora träplanka. Underbart...

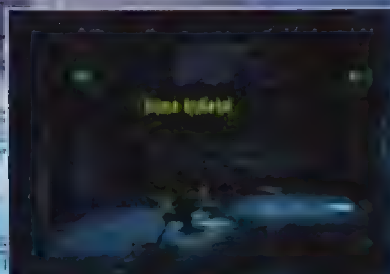


IN COLD BLOOD

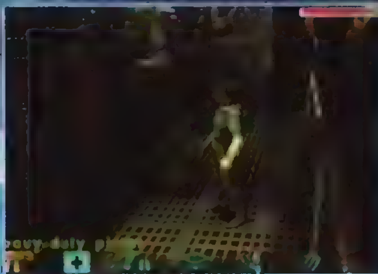
FAKTA
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Revolution
Releasedatum: Ute nu
Format: PlayStation

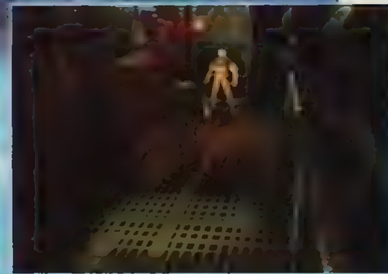
GLÖM ALLT OM PLAYSTATION2! SNART KOMMER NÄMLIGEN DET MEST AMBITIÖSA PLAYSTATION-SPELET HITTILLS. PSM HAR HÄRMED NÖJET ATT PRESENTERA YRVÄDRET FRÅN REVOLUTION: *IN COLD BLOOD*.

Text: **Chris Buxton** Foto: **Martin Burton**















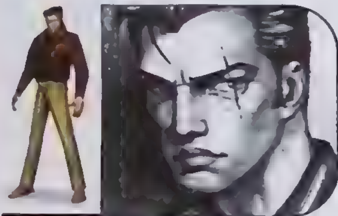
Tekniska vidunder infekterar *In Cold Blood*. Främst bomber... och vi gillar bomber!

B*roken Sword*-serien var två utmanande, välavvägda spel med snygg grafik och sofistikerad handling som grundmurade Revolutions rykte som en av de få utvecklarna som kan skapa ett tilltalande point & click-spel. Fast det känns väl ändå inte riktigt fräscht va? För osökt tankarna in på mossiga gamla datorer med pixlig grafik och burkigt ljud. Inte det allra hetaste väl? Som tur var kände Revolution samma sak när de på sina ritbord skissade fram det som skulle bli *In Cold Blood* – en spionthriller ▶

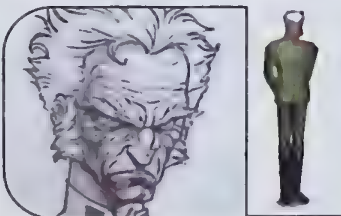
> "...vi ville att varje prövning skulle vävas in i handlingen på ett logiskt sätt enligt samma recept som i *Broken Sword*."
> – Charles Cecil

VEM ÄR VEM I *IN COLD BLOOD*

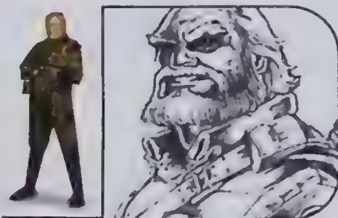
CORD
Hans namn är Cord; John Cord. Han är MI6-agent och hjälten i *In Cold Blood*. I början av spelet torteras han. Av vem och varför vet du inget om, men tortyren startar ett antal återblickar – minnesbilder av vad som tycktes vara ett rutinuppdrag i den nya oberoende ryska staten Volgia.



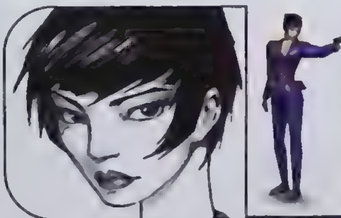
NAGAROV
Dimitrij Nagarov är spelets ärkeskurk, av samma kaliber som Ernst-Hugo brukade spela – personifierad ondska. En hänsynslös diktator som tog makten i Volgia. Han låter Cord torteras i upptakten till spelet. Han brukar för övrigt låta en dubbelgångare göra hans offentliga framträdanden åt honom.



KOSTOV
–Tänk dig Brian Blessed som rysk motståndsman.
Så presenterar Charles Cecil Cords kontaktman i Volgia, Gregor Kostov, den björnliknande VFF-mannen (VFF är en förkortning av Volgian Freedom Fighters). Räkna med att han kommer att stjäla en stor bit av Nagarovs uppmärksamhet.



CHI
En lurig kinesisk agent. Chi-King Cheung litar ännu mindre på Cord än på amerikanerna. Första gången Cord träffar Chi blir redan under inledningsuppdraget i *In Cold Blood*. Senare i spelet tas hon som gisslan av volgianerna och förr eller senare kan det hända att du måste lita på henne. Men till vilken grad?





▶ med ambition att blanda action- och äventyrsspel med handling och en produktionsapparat som hos värsta feta blockbusterfilmen.

–Vi sökte oss bort från point & click, säger Revolutions VD och producent Charles Cecil. Vi hade kommit fram till att spelformen var passé. I stället har vi skapat ett actionbaserat spel som till stor del går ut på att smyga omkring utan att synas, men som också innehåller eldvapenstrider. Det är alltså en mer omedelbart adrenalinökande miljö än i ett point & click-spel.

Nu kanske det här snacket om att smyga och skjuta låter litet som en beskrivning av spel som *Metal Gear Solid* eller kanske till och med som *Resident Evil*, men redan efter fem minuter med det här spelet står det klart att Revolutions avsikt snarare är att höja ribban än att konkurrera med Konamis klassiker.


Charles Cecil provspelar senaste versionen av sitt äventyrsspel *In Cold Blood*.

Som dess föregångare, *Broken Sword*, ämnar *In Cold Blood* nästla in dig i ett finmaskigt nät – i det här fallet en historia om svek och spionage i en nära förestående framtid. Kina och USA står på randen till krig om herraväldet i Taiwan. Vidare finns en nytillbliven självständig stat, Volgia (någonstans i dagens Ryssland) där en av världens mycket sällsynta tillgångar av blått nephalin finns. Volgias diktator Dimitrij Nagarov håller landet i ett järngrepp. Blått nephalin, som för övrigt finns i verkligheten, anses vara nyckeln till supraledare som fungerar i rumstemperatur. I spelet har volgianerna lyckats utveckla och tillämpa detta, vilket förser Nagorov en data- och vapenteknologi som utgör ett verkligt hot mot såväl USA som Kina.

Detta vet du dock ingenting om när du börjar spela. *In Cold Blood* inleds nämligen medvetet mycket förvirrat. I öppningsscenen blir din rollfigur – MI6-agenten John Cord – torterad av Nagarov och det du får se är minnesbilder som flimrar framför Cords ögon. Cord är knäckt. Han kommer inte ihåg hur eller varför han hamnat där han är. Under tortyren börjar hans minne långsamt komma tillbaka. Små fragment av hans minnen för dig djupare in i spelet. Faktiskt har du spelat dig igenom två tredjedelar av spelet innan du kommer fram till när Cord blir torterad. Den sista tredjedelen går sedan ut på att lösa spelet.



Vid första anblicken verkar det kanske inte så upphetsande att två tredjedelar av spelet hinner gå innan man kommer igång, men pass på, det är litet som att säga att *Gran Turismo 2* inte är mer än ett spel där man kör en bil. Charles Cecil tar sina historier på allvar och fördjupar sig i klassisk scenupplägggningsteknik och handlingsstrukturering för att sedan tillämpa på Revolutions spel. Han framhåller att den brutna berättarstilen i spelet är "ett myckett spännande sätt för oss som spelskapare att



Det är i de volgiska gruvorna där man utvinner blått nephalin som mycket utspelar sig.

berätta en historia på, eftersom det låter oss börja vår historia vid en viktig kulmen i spelet och först därefter via upptakten. Det skapar en omedelbar spänning och förväntan inför vad som skall hända sedan."

För Revolution är storyn aldrig blott en ursäkt för spelet, nej, båda delarna måste stringent följa varandra, förklarar Cecil.

– När vi lade planerna för hur spelet skulle vara, fortsätter han, bestämde vi oss för att vi ville att varje prövning skulle vävas in i handlingen på ett logiskt sätt enligt samma recept som i *Broken Sword*. Det är bättre än att göra tramsiga gåtor, även om det är ett frestande grepp eftersom det är lätt att hitta på just gåtor.

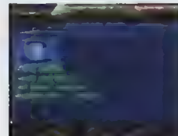
Orsaken till att point & click-spelen är på nedgång är, enligt Cecil, just pusselgåtorna. Det är svårt att inte hålla med honom när han säger att "man lärde sig snabbt grammatiken för hur de skulle lösas. Utvecklarna svarade då med att göra ologiska pusselgåtor och beseglade därmed dess öde."

Berättelsen i *In Cold Blood* delas in i nio uppdrag. Såväl berättelsen som världen där den äger rum är mycket dynamisk. Omkring 400 kameror tar dig runt på cirka 300 olika ställen. Av detta följer att när Cord traskar runt från plats till plats klipper spelet ofta till närbilder på området han befinner sig i eller saker han tittar på. Det är en teknik vi sett förut i spel som *Alone in the Dark* och *Resident Evil*, men Revolution är ändå övertygade om att det sätt berättelsen flätats in i det hela är unikt för just detta spel.

Revolution är inte rädda att hämta

HÖR UPP NU, 007!

Ingen spionthriller värd namnet skulle vara komplett utan en rad finurliga prylar. Den grej du kommer använda mest i *In Cold Blood* är din Remora-klocka, en metallklump i 70-talsstuk.



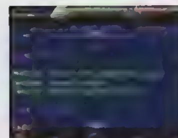
REMORADATABASEN

Klockan förser dig med information om vad som är vad och vem som är vem. Den håller dig också uppdaterad rörande hur långt du kommit på ditt uppdrag och bakgrundsfakta om vad Cord och MI6 vet om de personer, platser och föremål du träffar på i *In Cold Blood*.



REMORAKARTAN

Men hjälp av kartan navigerar du dig igenom spelet. Scannerfunktionen talar om för dig var vakter och robotar är lokaliserade. När du väl vet var fienden befinner sig bestämmer du själv om du vill undvika eller oskadliggöra dem.



REMORA IR LÄNK

IR-länken möjliggör sammankoppling med annan datorutrustning. Gå nära och etablera nätverk. Voilà, nu kan du hacka dig in i Volgias datanätverk och därmed styra viktiga funktioner i din omgivning och/eller hämta ner information.



inspiration från andra. Om ett föremål i ett rum är användbart för Cord stannar han till och tittar närmare på det när han går förbi det.

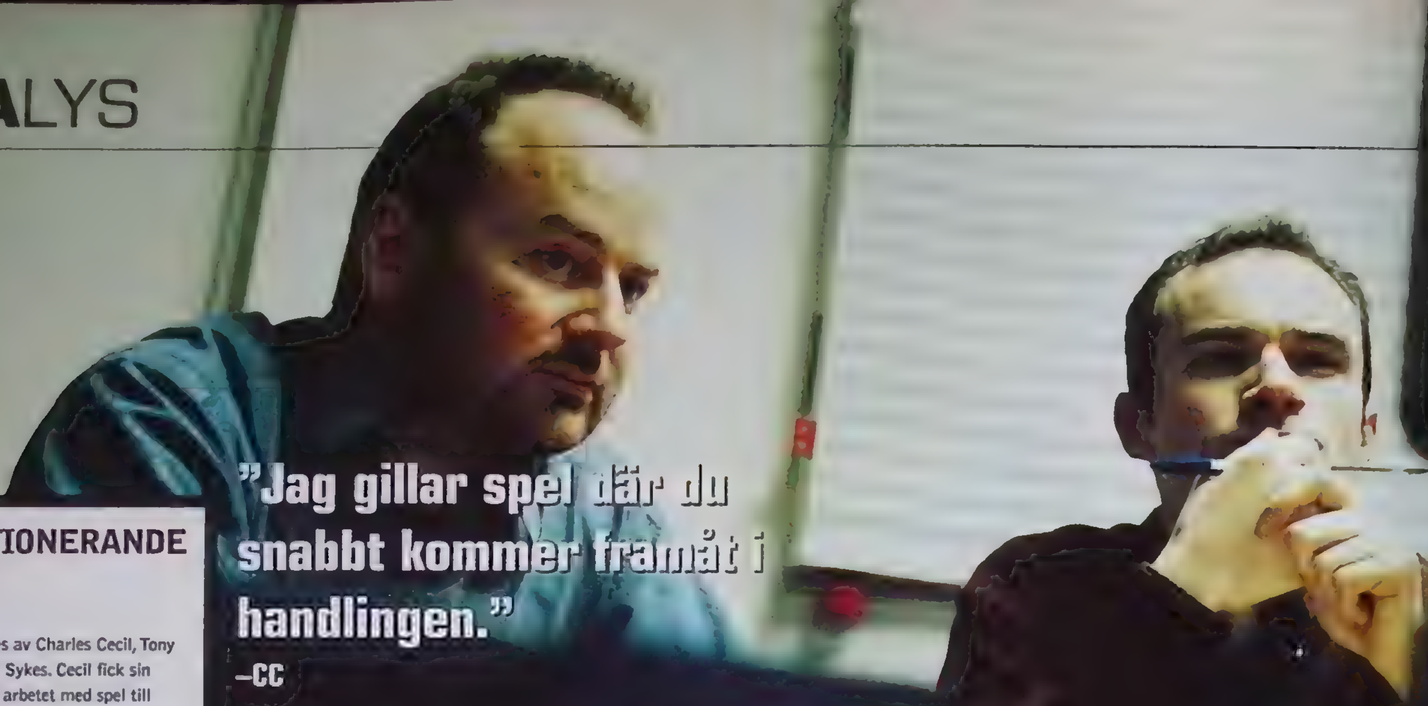
–Vi bestämde oss för att inte sätta högdagrar eller spotlights på föremålen, då det kändes litet för enkelt, förklarar Cecil.

Så då gjorde ni som i *Grim Fandango* till PC?, undrar PSM. ▸





Med hjälp av dolda kameror kan vi spionera på projektets tekniker.



"Jag gillar spel där du snabbt kommer framåt i handlingen." –CC

REVOLUTIONERANDE RESUMÉ

Revolution startades av Charles Cecil, Tony Warriner och David Sykes. Cecil fick sin modersmjölk under arbetet med spel till ZX81-, Spectrum- och Amstrad-datorerna. Revolution har varit ledande inom de berättande äventyrsspelen och producerat några av de bästa point & click-äventyren.

1992 LURE OF THE TEMPTRESS



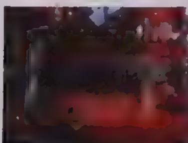
Revolutions första spel (till ST, PC och Amiga) kom med en del nya idéer. De olika bifigurerna levde sina egna liv, vilket gjorde att man aldrig visste var de befann sig för stunden, och man kunde ge sina kompanjoner utförliga order.

1994 BENEATH A STEEL SKY



Åter ett spel till ST, PC och Amiga. *BASS* – som det kom att bli internationellt känt som – var ett sci-fi-spel som kom att meritera konstnären Dave Gibbons (2000AD/Watchmen) grafiska talang.

1996 BROKEN SWORD



Det första PlayStation-spelet från Revolution. Här skapades grafiken av folk från Disneys studior, som tillsammans med den klassiska musiken av Barington Pheloung kompletterade det spännande äventyret om den ondskefulla riddarorden.

1997 BROKEN SWORD II



Figurerna George och Nico från *Broken Sword* lämnar nu Paris och de onda riddarna. I stället åker de till Sydamerika för att utreda en urgammal Maya-legend och en lurig knarkkung. Det var samma team som låg bakom uppföljaren.

▶ –Precis!, medger Cecil. Vi är inte rädda att låna in en bra idé utifrån. När det mer fragmentariska och ryckiga gränssnittet från point & click-genren utelämnats känns realtidssekvenserna mycket mer angelägna än i Revolutions tidigare äventyrsspel.

– Vi ville sätta ett större tryck på spelaren, hävdar Cecil. Samtidigt får trycket inte vara orealistiskt hårt. Detta betyder att du oftast inte direkt tvingas in i eldstrider. Det kommer finnas gott om tid att se sig om först och ta reda på var du är.

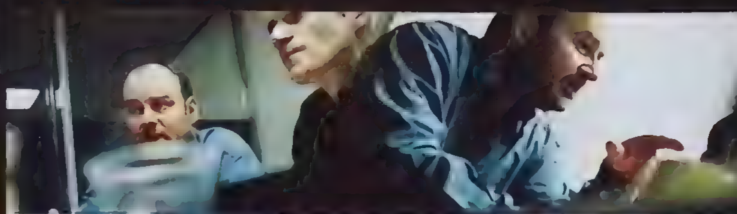
Att smyga sig fram osedd är viktigt – du är spion, inte soldat. Skjuter du ned de patrullerande vakterna har du bara löst problemet kortsiktigt. Snart kommer horder av fiender lockas fram av skottlossningen, och då är du chanslös. Hur du skall kombinera osynlighet och eldstrid i *In Cold Blood* är ännu inte fastställt och Revolution kommer att arbeta mycket med balansen i spelet fram till releasen i maj. Hur slutresultatet än blir kommer det att bli ett snabbt spel.

– Jag gillar spel där du snabbt kommer framåt i handlingen, säger Cecil. Vi kommer att tillhandahålla en spelmiljö där spelaren får stora områden att utforska, men vi kommer inte att tvinga spelaren till några onödiga drag. Vi vill att spelaren hela tiden skall känna att han gör framsteg.

In Cold Blood är alltså ett sneak 'em up-, äventyrs- och action-spel, samtidigt som det har en bärande berättelse som är påkostad som en regelrätt Hollywood-rulle. Är inte det litet pretentiöst?

– Det låter invecklat, men det är det inte. Det är en god historia, helt enkelt., säger Cecil. Förhoppningsvis kommer inte spelaren att inse detta förrän han är väl framme vid historiens klimax, då han utbryter: Jaså, var det så här det låg till?

Revolution har kanhända siktat högt men – att döma av vad vi sett hittills – kommer *In Cold Blood* att bryta ny spännande filmisk mark för PlayStation. ■



PÅ TAL OM SPEL KONTRA FILM

PSM: *In Cold Blood* är väldigt filmiskt till såväl grafiskt utseende och berättarteknik. Var det någon särskild film som ni hämtade inspiration från?

Charles Cecil: Vi ville undvika James Bond-stilen, eftersom det är litet för lätt att falla in i bondklichéerna. Strukturen i *The Usual Suspects* och actionfilmen *Heat* har i större grad varit förebilder. Det skulle vara pretentiöst att hävda att vi ville att spelet skulle vara som de filmerna, men vi studerade intensiteten i dem. Det var frågan om att kombinera action med en hållbar handling.

Men är inte spelkänsla, som ju handlar om att göra saker, raka motsatsen till att berätta en historia, som är att få något serverat?

Mina tankar kring filmer är att om vi försöker skapa filmer som spel så skapar vi fler kalkoner som de "interaktiva filmerna". Men om vi betraktar film ur perspektivet att vi vill åstadkomma samma typ av spänning när vi använder dem i interaktiv underhållning börjar vi komma framåt. Film handlar om att frustrera rollfigurerna i deras ansträngningar. Det har de gemensamt med spelen. Vi ska frustrera spelaren. Det kan vi bara göra om de hinder han stöter på känns roliga och berättigade...

Vad tror du om de intrigbaserade spelens framtid?

Allt för många i branschen siktar bara in sig på att producera spel som endast är förbättringar av tidigare spel. Det finns mycket kvar att göra – och det är inte bara något jag säger, så är det verkligen – man måste studera hur och vad folk vill spela samt hur man ska kunna nå dit på andra vägar än de redan upptrampade.

Men visst måste en del av dessa förändringar bero på den tekniska utvecklingen?

Absolut. Givetvis kommer därför PlayStation2 att utgöra en viktig milstolpe i spelutvecklingen. Vi är dessutom en av de få privilegierade utvecklarna som fått en garanterad licens. Vi måste lära oss mycket nytt. Vi måste utvidga teorierna och hur man förverkligar dem i spel i denna nya tekniska miljö som görs tillgänglig i och med PlayStation2 – något som kan sopa mattan med allt man tidigare sett. PlayStation2-divisionen inom Sony har faktiskt kontaktat oss. Deras erfarenheter från den japanska marknaden är att man ska utveckla spel med känsla och de hade sett att vi på Revolution tar området på allvar. Jag ser verkligen fram emot att få prova vad som går att göra.

MAJ

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Ej satt	Beatmania European Edit	Musik	Konami
Ej satt	Prince Naseem's Boxing	Boxning	Jack of all Games
Ej satt	Vandal Hearts II	RPG	Konami
Ej satt	World Championship Snooker	Snooker	Jack of all Games
01	Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	Action	Bonnier Multimedia
05	N-Gen Racing	Racing	Infogrames
07	Crisis Beat	Beat 'em up	Bonnier Multimedia
10	Rescue Shot	Action	Egmont
10	Roadsters Trophy	Racing	Egmont
12	Ballistic	Action	Jack of all Games
12	Euro 2000	Fotboll	EA Nordic
15	All Star Tennis 2000	Tennis	Ubi Soft
15	In Cold Blood	Äventyr	Egmont
15	Time Crisis: Project Titan	Shoot ´em up	Egmont
15	Unreal	Shoot ´em up	Egmont
17	Jackie Chan	Beat ´em up	Egmont
17	Ronaldo V-Football	Fotboll	Infogrames
18	Dukes of Hazzard	Racing	Ubi Soft
19	Evo's Space Adventures	Äventyr	Jack of all Games
19	Martian Gothic	Äventyr	Jack of all Games
24	Legend of Legaia	RPG	Egmont
25	F1 Racing Championship	Racing	Ubi Soft
25	Spin Jam	Pussel	Vision Park Distribution
26	Bass Landing	Fiske	Bonnier Multimedia
26	Silent Bomber	Action	Bonnier Multimedia
26	Street Fighter EX Plus Alpha 2	Beat ´em up	Bonnier Multimedia
31	Tombi 2	Plattform	Egmont

JUNI

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Ej satt	Bishi Bashi Special	Samling	Konami
Ej satt	NBA in the Zone 2000	Basket	Konami
Ej satt	Nightmare Creatures 2	Action	Konami
Ej satt	Speedball 2100	Sport	Vision Park Distribution
Ej satt	Suikoden II	RPG	Konami
Ej satt	World Touring Cars	Racing	Jack of all Games
01	NHL Rock the Rink	Ishockey	EA Nordic
01	Ridge Racer Type 4 Platinum	Racing	Egmont
02	War Torn	Action	Bonnier Multimedia
07	Dragon Valour	RPG	Egmont
07	Legend of Legaia	RPG	Egmont
08	Need for Speed 5: Porsche 2000	Racing	EA Nordic
09	Alundra 2	RPG	Bonnier Multimedia
09	Colin McRae Rally 2.0	Racing	Jack of all Games
09	Jerry McGrath Supercross 2000	Racing	K. E. Media
13	Baldur's Gate	RPG	Bonnier Multimedia
13	Earthworm Jim 3D	Plattformsspel	Bonnier Multimedia
15	Saboteur	Action	Egmont
16	Hogs of War	Action	Infogrames
21	Misadventures of Tron Bonne	Äventyr	Egmont
21	Terracon	Action	Egmont
21	Wacky Races	Racing	Infogrames
28	Disney World Racing	Racing	Egmont
28	In Cold Blood	Äventyr	Egmont

JULI

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
06	The Flintstones: Bedrock Bowling	Sport	Ubi Soft
07	Team Buddies	Action	Egmont
19	Destruction Derby Raw	Racing	Egmont
19	Syphon Filter Platinum	Action	Egmont

OBS! Eftersom Bonnier Multimedia lagt av med speldistribution (se nyhetssidorna) så är det oklart vilka som ska distribuera en del av spelen i denna lista. Där Bonnier Multimedia står som distributör ska du läsa "var tidigare Bonnier Multimedia – nuvarande distributör okänd". Detta kan tyvärr påverka lanseringen av dessa spel negativt, så bli inte förvånad om dessa spel blir mer försenade än vanligt.

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 19 2000

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	6	2	Syphon Filter 2	Egmont
2	8	2	SaGa Frontier 2	Egmont
3	1	8	Resident Evil 3	Egmont
4	3	4	F1 2000	EA Nordic
5	2	12	Gran Turismo 2	Egmont
6	4	4	Grandia	Ubi Soft
7	NY	NY	Star Ocean: Second Story	Egmont
8	10	2	Resident Evil: Survivor	Egmont
9	NY	8	Grand Theft Auto 2	Jack of all Games
10	NY	NY	Micro Maniacs	Jack of all Games

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varannan vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.


Micro Maniacs


Star Ocean

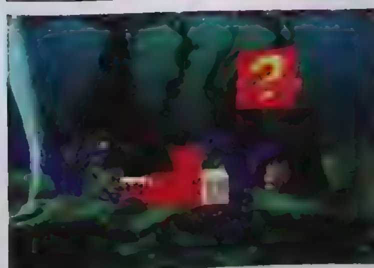
PLATINUMTOPPEN SVERIGE VECKA 19 2000

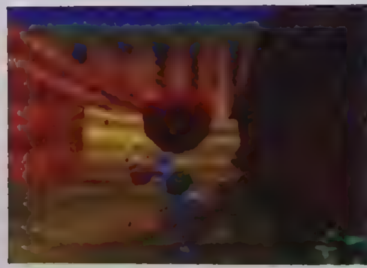
PLAYSTATION

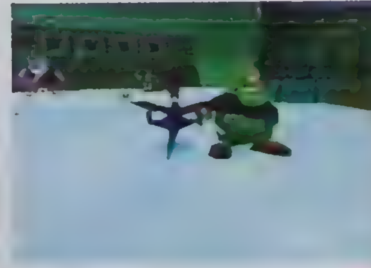
PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	-	-	Crash Bandicoot 3	Egmont
2	-	-	Spyro the Dragon	Egmont
3	-	-	Metal Gear Solid	Konami
4	-	-	Ett småkryps liv	Egmont
5	-	-	Colin McRae Rally	Jack of all Games
6	-	-	Mickey's Wild Adventure	Egmont
7	-	-	Tekken 3	Egmont
8	-	-	Tomb Raider 3	Egmont
9	-	-	Jurassic Park: Lost World	EA Nodic
10	-	-	Resident Evil	Egmont

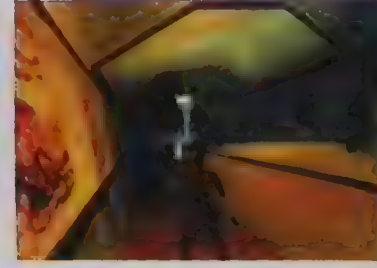
PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Platinumtoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varannan vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.


Crash Bandicoot 3


Ett småkryps liv

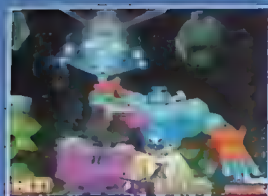

Spyro the Dragon


Tomb Raider 3

BETYGSKALA

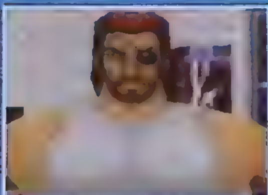
- 10 [illegible]
- 9 [illegible]
- 8 [illegible]
- 7 [illegible]
- 6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
- 5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
- 4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
- 3 Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna [illegible]
- 2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
- 1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela

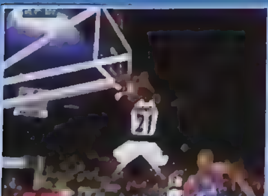
RECENSIONER

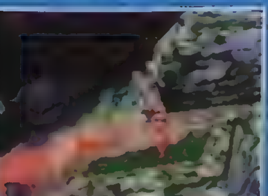

Ghoul Panic

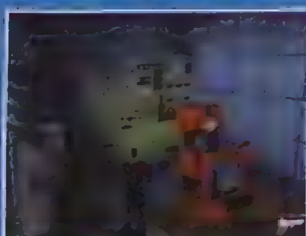

Saga Frontier 2


Resident Evil: Survivor


Victory Boxing

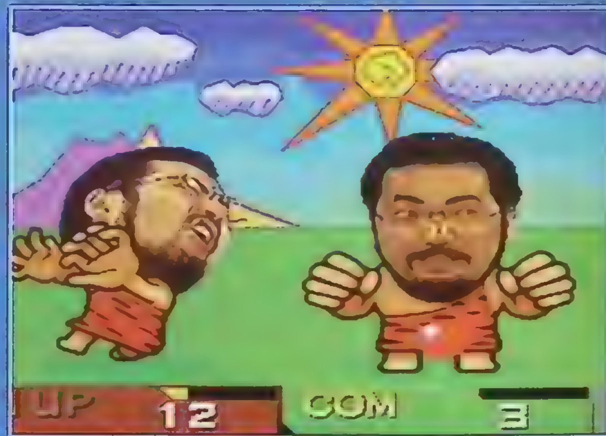

NBA In The Zone


Gauntlet Legends


Die Hard Trilogy

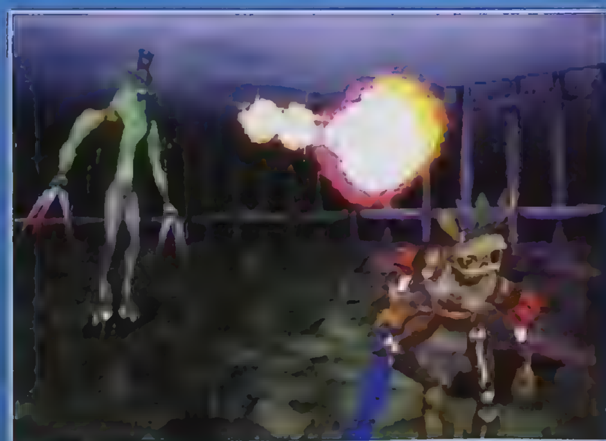

Street Skater 2

MÅNADENS SPEL



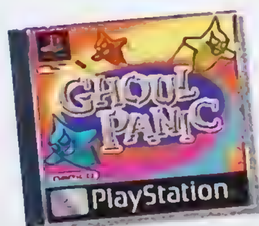
Bishi Bashi Special 64

Om det fanns ett Nobelpris i originalitet skulle *Bishi Bashi Special* vinna det lätt.
Tävla mot en kompis i tårtkastning, afrofrisyrtävling eller någon annan galenskap. Lysande, helt enkelt!


MediEvil 2



DINA KOMPISAR HAR BLIVIT FÖRVANDLADE TILL GULA KATTER. LÖSNINGEN? SKJUT SPÖKEN!



Ghoul Panic

"Framtoningen i spelet är definitivt åt det komiska hållet"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Ljuspistolspel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TIME CRISIS
Fortfarande ett av de bästa ljuspistolspelen till PlayStation.

Ghoul Panic är det senaste i raden av gulliga ljuspistolspel från Namco. Det bjuder på hundratals uppdrag där du ska skjuta spöken och andra läskigheter, men spelet känns lite för splittrat för sitt eget bästa.

Alla ni som har spelat något av *Point Blank*-spelen vet precis vad det här handlar om: skjut dig igenom uppdrag efter uppdrag med din ljuspistol (eller handkontroll). Oftast handlar det om att skjuta ett antal spöken på bestämd tid, och den gulliga grafiken gör att spelet varken är läskigt eller moraliskt tvivelaktigt.

Storyn i spelet går ut på att du röjer omkring i ett spökhus, där dina kompisar har förvandlats till gula katter. För att rädda dina kompisar måste du klara uppdrag efter uppdrag och med jämna mellanrum spöa någon av de fyra bossar som huserar i huset. Dina gula kattkompisar försvårar många av uppdragen genom att springa i vägen. Skjuter du en katt av misstag förlorar du nämligen ett liv.

De flesta uppdrag är över på trettio sekunder. Namco har verkligen lyckats variera de olika uppdragen, så att du ibland ska skjuta femtio spöken på trettio sekunder och har obegränsat med ammunition. Andra gånger har du bara ett enda skott till förfogande, som du måste träffa ett ensamt omkringirrande spöke med. En del uppdrag bygger mest på snabbhet, medan andra handlar mer om precision.

Framtoningen i spelet är definitivt åt det komiska hållet, även om inte direkt sitter och gapskrattar i soffan. Om du misslyckas med ett uppdrag ser man hur din karaktär gråter förtvivlat och bakar nävarna i golvet, till allmäna burop och glåpord. Klarar man att uppnå målet, däremot, är det glädjehopp, generösa applåder och busvisslingar som gäller.

För att försöka utöka livslängden har man också slängt med ett slags äventyrsläge. Här navigerar du omkring i spökhuset genom att skjuta på olika riktningspilar på skärmen. Du kan se på en karta hur huset ser ut, och i varje rum finns ett eller flera uppdrag som är precis likadana som i arkadläget. I vissa rum hittar du olika verktyg eller andra saker som du behöver för att fortsätta längre in i huset.

Äventyrsläget lär väl knappast gå till spelhistorien som en av klassikerna, men det är lite småputtrigt trevligt i all sin enkelhet. Allt som allt är *Ghoul Panic* ett halvkul ljuspistolspel som roar för stunden. Men det vore kul med ett ljuspistolspel som har en bra story och inte bara testar dina reflexer.

Tommy Rydling

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Gullig och funktionell. Inget att klaga på	7
SPELBARHET:	Lätt att börja spela, men blir snabbt tjatigt	7
LIVSLÄNGD:	Äventyrsläget gör sitt för att hjälpa till	7

TOTALT
Ett enkelt och medelmåttigt underhållande ljuspistolspel. Kliar det i avtryckarfingret så är det här ett helt okej köp. Däremot lär det inte omvända de som aldrig gillat ljuspistolspel.

7 AV 10

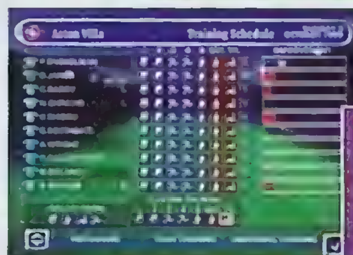




Det finns många olika sätt att se matcherna på. Det bästa är "Quick Watch Mode", med små figurer som springer omkring på planen, och scannern är ett bra hjälpmedel när det gäller att se de individuella prestationerna. Målrepriserna är en bonus.







Om du någonsin har velat leka med en svart tavla så är *Player Manager* något för dig. De bestämmer vart spelarna ska springa, vilka de ska passa till och om de ska slå passningar på fötterna eller i luften. Under tiden på träningen kan du se vilka spelare som gör framsteg.

SE HIT, ALLA FOTBOLLSKONNÄSSÖRER – ANCOS MENYER ÄR VÄLDIGT APTITRETANDE



Player Manager 2000

"Det mest kompletta managerspelet till PlayStation"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	Anco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Managerspel
DISTRIBUTÖR:	Jack of all games
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LMA MANAGER

Utan tvekan ett av de bästa och mest lättillgängliga managerspelen som finns.

Det är precis som med surströmming, antingen hatar man det eller så älskar man det. Fotbollsmanagerspel är knappast något för alla, med sin kombination av statistik, långsamt händelseförlopp och begränsad visuell stimulans.

LMA Manager gjorde förmodligen genren så gullig och älskvärd som den över huvud taget kan bli, men i *Player Manager* har Anco närmat sig genren på ett helt annat sätt. Om *LMA* är det där sköna paret tofflor som står under soffan, så är *Player Manager* ett par skinande nya fotbollsskor som måste springas in ordentligt om du ska platsa i korplaget.

Vid en första anblick verkar *Player Manager* vara ett kallt och hotfullt spel. Det första du hittar är ett antal skärmar med detaljer om ditt lag, matchstatistik, spelprogram och information om andra lag. Frustrationen skulle snart sätta in om det inte vore för de menyer som kan fås upp med en knapptryckning. Träning, taktik, transfermarknaden – allt det som management egentligen handlar om. Efter en stund blir bytandet av skärmar nästan instinktivt, om än lite tidsödande. Den långa väntan kommer när spelet ska räkna ut resultaten.

Det är häpnadsväckande hur mycket *Player Manager* har lyckats klämma in. Ligor från England, Skottland, Italien och Tyskland finns med och även om AC Milan bara heter Milan (Anco har ingen europeisk licens) så är alla brittiska lag korrekta, så det är bara pedanter som orkar bry sig. Den kontroll du har över ditt lag är helt otrolig. Du kan inte bara sätta dina spelare på fel position, du kan också bestämma vart de ska springa, vem de ska passa till och om de ska slå crossbollar eller långa passningar framåt. Om du mixtrar lite med träningen kan du faktiskt se hur dina spelare förbättrar sina egenskaper i form av en färgad stapel (grafer som visar de enskilda egenskaperna är förmodligen att be om för mycket).

"Du gör ett utmärkt jobb för din klubb, laget blomstrar under ditt ledarskap."

Sådana meddelanden dyker upp emellanåt om du gör bra ifrån dig, och mer hotfulla meddelande dyker upp om formen dalar. Det är ett trevligt litet inslag som gör att man hela tiden känner sig engagerad. Bortsett från några mindre irritationsmoment så är det helt klart att Anco försökt göra det mest kompletta managerspelet till PlayStation. De har lyckats. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Inte så vackert, men det finns massor av vyer att välja mellan	7
SPELBARHET:	Djupare än Manchester Uniteds fickor	9
LIVSLÄNGD:	Erövra Tyskland och Italien efter du vunnit Premier League	9

TOTALT
Mer hotfullt än en idrottslärare med en medicinboll. *Player Manager* är inte samma solskenshistoria som *LMA*, men det är mycket djupare. Den ultimata managerutmaningen.

9 AV 10

SPELIA

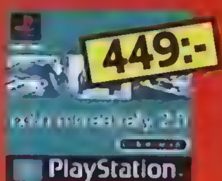
Vi betalar mest för dina spel besök spelia.se eller ring: 08 - 150 600 får du se.

KÖPER BYTER SÄLJER

Nya spel:



Beatmania



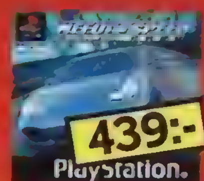
Colin McRae 2.0



GTA 2



Jackie Chan



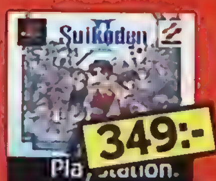
Need 4 Speed 2000



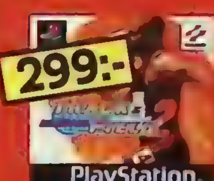
Rally Masters



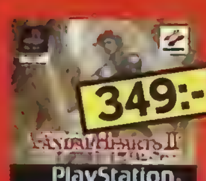
Ronaldo V-Football



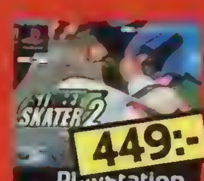
Suikoden 2



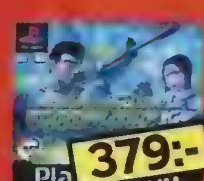
Track & Field 2



Vandal Hearts 2



Street Skater 2

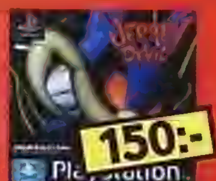


Sypnon Filter 2

Begagnade spel:



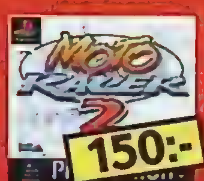
Apocalypse



Jersey Devil



Micro Machines V3



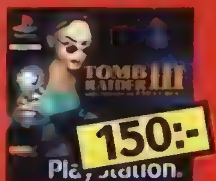
Moto Racer 2



Ridge Racer Type 4



Premier Manager '98



Tomb Raider 3



Theme Hospital



Ape Escape



Warhammer Dark Omen

Minneskort:



Minneskort 15 Block



Minneskort 30 Block



Beg. Playstation inkl ny handkontroll & 2 hemliga spel samt 1 års garanti

SPELIA KLUBBEN — Bli medlem nu...

Bli medlem i klubben och du får följande erbjudanden:

- 50% mer betalt för dina spel om du byter mot begagnade spel inom samma system.
- 20% mer betalt mot andra system / nya spel.
- Förtur vid bokning av kommande stortitlar.
- Delta i tävlingar och utlottningar med fina priser.
- Tillgång till klubbens egna hemsidor på spelia.se med special erbjudanden & auktioner.

Att bli medlem kostar 99:- , handla för 500:- så bjuder vi på medlemskapet. Ring 08-150 600 eller besök www.spelia.se för mer information.

KÖPINFORMATION

*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-4 spel) & 105:-/paket (maskiner)
*3 års garanti på nytt lasermaskiner 1 år)
*1 års garanti på beg.(lasermaskiner 6 mån)
*Prisema gäller t.om nästa nummer av Svenska Playstation Magasinet.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar och tryckfel.
*Vår leveranstid är normalt 24 timmar då varan finns i lager.
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar.
*Ej uthämtade paket debiteras med 150:-
*Priser i annonsen gäller endast på postorder.
*Skall du sälja spel och vill veta hur mycket du får: se www.spelia.se eller ring 08-150 600

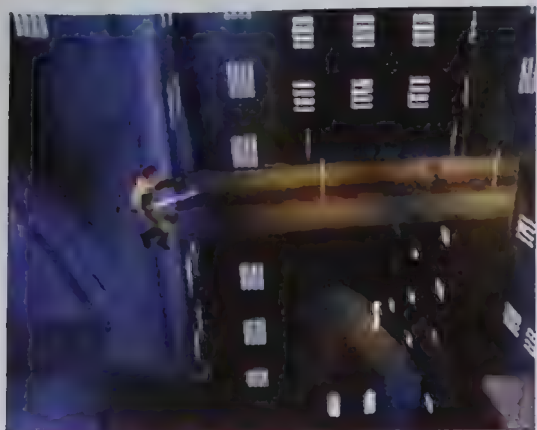
Vardagar öppet till 19

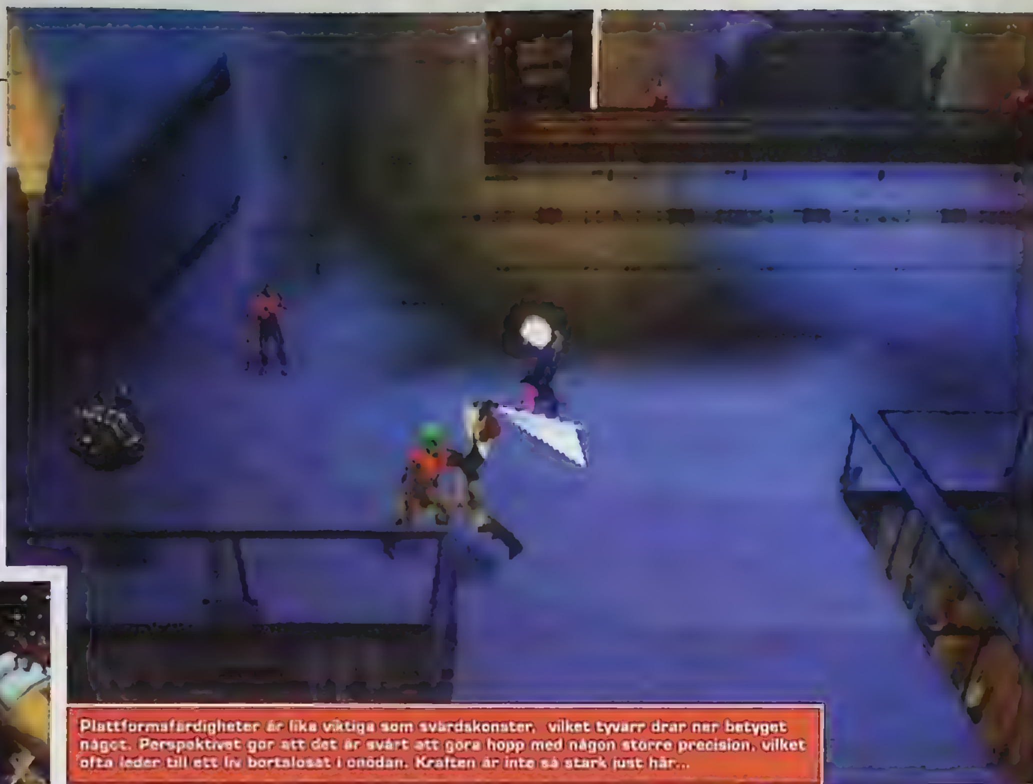
Postorder: 08-150 600
Orderfax: 08-150 700

vara butiker:

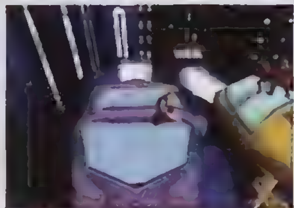
Tekniska Högskolan — Vällingby Centrum — Farsta Centrum

Mån-Fre 10-18 • Lördag 10-16 • Söndag 12-16









Plattformsfärdigheter är lika viktiga som svärdskonster, vilket tyvärr drar ner betyget något. Perspektivet gör att det är svårt att göra hopp med någon större precision, vilket ofta leder till ett liv bortslösat i onödan. Kraften är inte så stark just här...

ÄR DETTA VAD *PHANTOM MENACE* BORDE VARIT? NJÄE...



Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

" Ljuden från ljusvärjorna och de varierade attackerna gör sitt

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Lucas Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

I ett svar på kritiken av filmen *Phantom Menace* sa George Lucas att filmen riktade sig till en ny skara fans, precis som den ursprungliga *Star Wars*-filmen hade tilltalat miljontals elvaåringar 1977. LucasArts använder sig av en liknande taktik i sitt senaste *Episode I*-spel till PlayStation. Men de har, trots sina näst-an ursäktande uttalanden om att det enkla spelet i *Jedi Power Battles* är riktat till en yngre publik, absolut inget att skämmas över.

Lucas kan visa upp Jake Lloyd, Jar-Jar Binks och den tunna storyn i *Episode I* som bevismaterial A, B och C för att stärka sina argument. Activisions prat om att arkadinnehållet i *Jedi Power Battles* vänder sig till en mindre krävande publik är däremot en diskussionsfråga. Jämfört med det långt ifrån perfekta spelet *The Phantom Menace* är *Jedi Power Battles* ett mycket bättre spel, som dessutom tilltalar alla smaker.

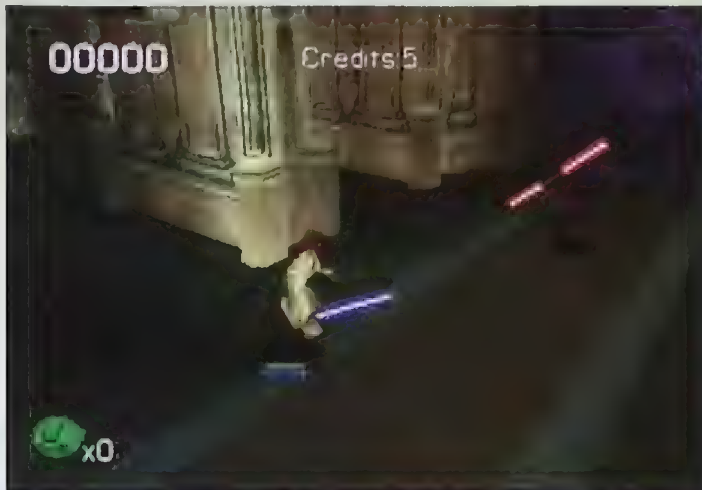
Jedi Power Battles är ett snabbt actionspel som bygger löst på *Episode I*-filmen. Spelaren väljer en av fem medlemmar ur Jedirådet innan han kliver in i en mängd lasersvärdsdueller på nivåer som bygger på scener från filmen. Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Samuel L. Jacksons Mace Windu och de mindre kända Adi Gallia och Plo Koon sitter alla och väntar i rådssalen. Alla har de individuella färdigheter och de obligatoriska specialattackerna – här kallas de "Force Powers".

Med Obi-Wan, Qui-Gon och Mace som allround-krigare så är det upp till Adi och Plo att fylla upp klichéerna "snabb men svag" och "långsam men stark". Det trivsamt välkända innehållet fortsätter sedan när spelet väl börjar – i grund och botten är *Jedi Power Battles* en välputsad blandning av *Fighting Force* och förra årets *The Phantom Menace*, men med lite plattformspyssel att tänka på också under slagsmålen.

Hur som helst, det spelet saknar i originalitet tar det igen på den välpolerade finishen. De tio världarna är uppdelade i 24 olika nivåer och du får se träsken i Naboo och planeten Theed, ta en tur till Tatooine och slutligen hamnar du på Coruscant. Var och en av dessa är noga detaljerad med finurlig nivådesign och snygga bakgrunder. Snyggt men ytligt – precis som filmen med andra ord.

Med hjälp av karaktärernas lasersvärd slår du dig igenom en hord av vaktande droider. Skurkarna – inklusive Darth Maul – dyker upp i små biroller här och var. Hälsa och kraft kan återfås genom att plocka upp de gröna och blå klot som ligger utspridda. En del annat användbart dyker också upp under spelets gång, som power-ups och ställen att spara på, mellan de underhållande stridssekvenserna. Känslan i spelkontrollen i *Jedi Power Battles* är så skön, och kameraarbetet så bra, att man nästan kan glömma bort hur lättviktigt spelet egentligen är. Ljuden från lasersvärden och de varierade attackerna gör sitt till för underhållningen, och spelar man två personer samtidigt så blir det ännu roligare.

Med små minispel inslängda här och var för sakens skull (inklusive ett jakt- och ett racing-spel) och de nödvändiga bosstyperna vid slutet av varje nivå lyckas *Jedi*

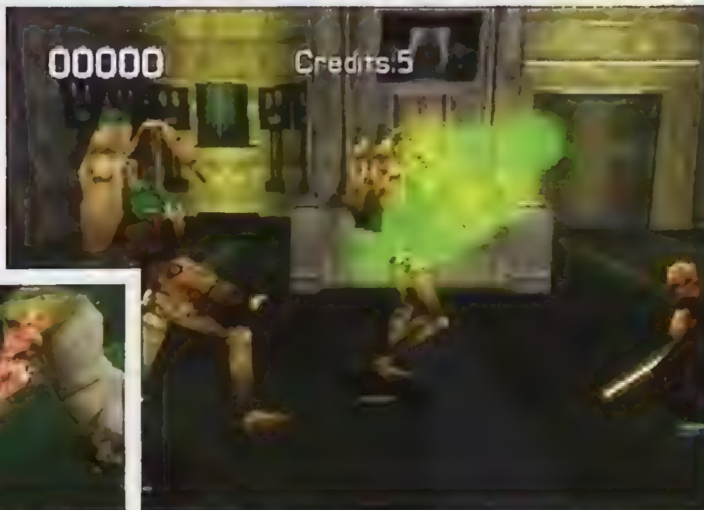


Förutsägbart nog är Darth Maul en central figur i spelets händelser. Precis som i filmen är han en formidabel motståndare, och det gäller att använda alla sina power-ups. På honom bara!





Varje nivå avslutas med att du möter en boss. Tyvärr har ingen av dem någon förankring i *Star Wars*-mytologin.





HUR MAN...
SLÅSS SOM OBI-WAN



Var och en av de fem karaktärerna har individuella stridsfärdigheter, baserade på tre nivåer av attacker...



Ⓐ används för att göra en stöt, medan ⊗ och →, ←, ↑, ↓ används för att göra diverse hugg...



R1 + ◎ i kombination används för att göra en Kraftattack. Qui-Gon har en "Psychic Push", Mace hukar sig ner medan lasersvärdet gör jobbet och Obi-Wan slänger iväg en bomb.

till för underhållningen...”

Power Battles få med alla datorspelsklichéer som finns. Det är dock inte det stora problemet: den snygga designen gömmer en del skavanker. De oförlåtande plattformssektionerna kräver en precision som spelet saknar. Det är alltför lätt att missa ett hopp och ramla ner från avsatsen, detta är ett problem som förvärras av det udda perspektivet som gör det svårt att göra korrekta avståndsbedömningar. Detta återkommande irritationsmoment kastar en skugga över *Jedi Power Battles* och sätter konstant käppar i hjulet för en annars allt igenom njutbar upplevelse.

Jedi Power Battles visar att vi fortfarande är långt ifrån det ultimata spelet från *Star Wars Episode I*, men det är helt klart ett steg i rätt riktning. LucasArts kanske kan få till det lagom till *Episode II*...

Steve Merrett



Det finns tre typer av droider. De blå mesarna, de tuffare röda och slutligen de grymma orangea.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

I sanningens namn inte särskilt bra, men det bygger i alla fall på samma film.

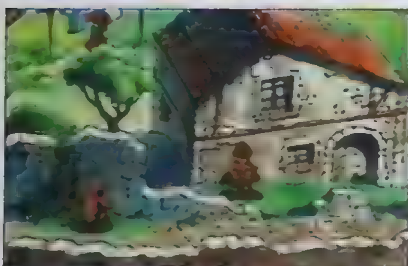
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Kantiga karaktärer, men utmärkt nivådesign	7
SPELBARHET:	Enkel, gammaldags action. Begränsat, men kul	7
LIVSLÄNGD:	Svårt och många nivåer	8

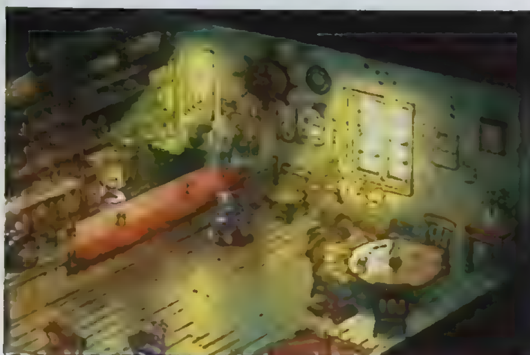
TOTALT
Snyggt, underhållande och väldigt spelbart. *Jedi Power Battles* lider bara av några smärre brister. Bortsett från dessa så är det en rolig utmaning för den tålmodige spelaren.

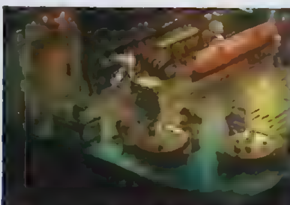
7 AV 10

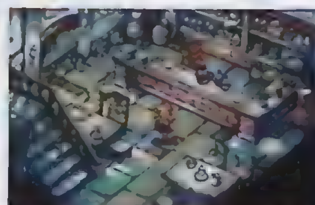




Det finns massor av små butiker och stugor i *SaGa Frontier 2* där man kan hitta den bästa aventyrsutrustningen

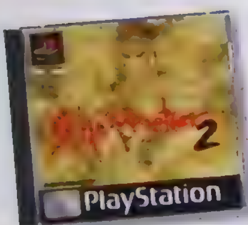






Att besöka ett värdshus för att återhämta sig är en given ingrediens, men i en del kapitel får man inte riktigt vad man förväntar sig.

INTE, SOM DET KANSKE LÅTER, EN SEMESTERBROSCHYR FÖR "MOGNA" PAR



SaGa Frontier 2

"Till och med en mindre titel från Square kan ofta mäta sig med

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Square Europe
UTVECKLARE:	Squaresoft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	SVG
ANTAL SPELARE:	1

Det här är en historia om tronarvingar och deras motståndare, politisk intrig och lönnmord. Vilket på sätt och vis är lite skrämmande, för Squares *Saga*-serie har alltid så att säga varit *Final Fantasys* avundsjuka yngre kusin.
Från *Final Fantasy Legends* på Gameboy till *Romancing SaGas* på Super Nintendo har det alltid gömt sig i skuggorna och väntat på sin chans att visa upp sig för omvärlden.

I stället för att visa upp sig i tjusig 3D-grafik som i *Final Fantasy VIII* har *SaGa Frontier 2* i stället valt att ta 2D-perspektivet till nya höjder. De olika platserna är snyggt handritade i vattenfärger, vilket ger hela spelet en känsla av gammal sagobok. Fladdrande flaggor, guppande båtar och solen som skiner in genom dammiga fönster gör att det ändå inte blir statiskt.

Det är inte något barnsligt lir, men det är ändå lätt för spelare av alla åldrar att ta det till sig. Karaktärsdesignen och monstren är inte så lyckade, och interaktivitetsproblemen från *Final Fantasy* finns kvar, även om det inte gör så mycket.

En annan innovation är den medvetet linjära, kronologiska strukturen. I stället för att kunna gå vart som helst på världskartan så väljer du ett kapitel och spelar sedan den episoden. När du kommer vidare i spelet så upptäcker du nya kapitel. Detta episka perspektiv används för att berätta historien om en dynasti genom tiotals år, och det är ganska ovanligt att se huvudkaraktärerna i ett spel mogna och bli gamla.

Nackdelen med detta är, även om man kan ta kapitlen i fel ordning ibland, att man helt enkelt spelar upp en förutbestämd historia med de karaktärer som du erbjuds. Ännu värre är det att en karaktär som du tillbringat åtskilliga timmar med att bygga upp och spela med kan bli för gammal för att ge sig ut på äventyr eller helt enkelt försvinna från historien. Sedan förväntas du börja om med en helt ny, svagare karaktär som du inte har någon känsla för alls.

Även om det finns stora delar av historien som är icke-interaktiva, så finns det några viktiga scener som är alldeles för korta. Blunda lite för länge och du kanske missar avrättningen av en av tronarvingarna, eller när Gustave planerar att ta över en av provinserna. Och eftersom du inte tillbringar så mycket tid med varje karaktär så är det ibland svårt att känna medlidande med dem.

Besvikelsen försvinner lite grann när man börjar experimentera med de olika stridsmöjligheterna, och PSM rekommenderar att du spelar några av Wil Knights scenarier tidigt, snarare än att plöja igenom alla Gustaves. Det är här den riktiga spelglädjen finns: att hitta skatter, lära sig nya vapenfärdigheter och bemästra trollformler, och sedan kombinera dem för olika specialkrafter.

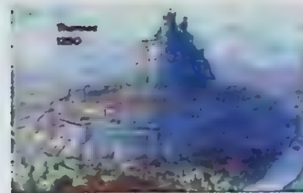
Det går inte bara att hanka sig fram och tro att man ska överleva, precis som i *Final Fantasy VIII*. Att kombinera olika saker är av yttersta vikt, och det krävs en hel del experimenterande innan man hittar den perfekta kombinationen av prylar, egenskaper och magi. Ju mer du upptäcker, desto mer besluten om att se hela spelet blir du. Och även om grafiken under stridssekvenserna snarare är pyro-



Cordelia upptäcker en ny vapenfärdighet, Skewer. Genom att använda samma unika kombination av rörelser så kan hon sedan använda sina färdigheter i en strid. Eller göra en kebab.



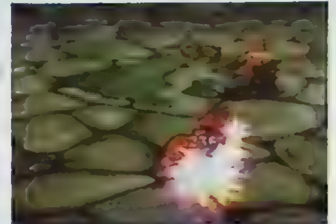




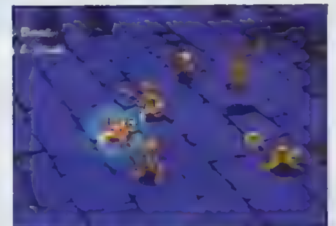


Mavis lär ut terror... När du lärt dig nya vapenfärdigheter och trollformler kan dessa läras ut till andra medlemmar i ditt sällskap – de behöver inte lära sig själva.

HUR MAN... LÅTSAS ATT MAN FÖRSTÅR



Duel Battle: Man-mot-man-strid består av att välja en sekvens av handlingar och sedan se hur de spelas upp i ordning, och förhoppningsvis är det något bättre än summan av handlingarna.



Team Battle: Det här är mer traditionellt RPG-stuk, förutom att dina hjältar ibland kan slå sig samman i en mega-attack i par, i trio, eller hela sällskapet. Du kan också ge de enskilda hjältarna olika roller.



Strategy Battle: Här representerar varje enhet en grupp soldater som du ska placera ut på en strategisk karta. Ställ dina bågskyttar bakom infanteriet och attackera sedan fiendens svagaste enheter med dina starkaste.

de bästa spelen från andra utvecklare...”

tekniskt färgglad än häpnadsväckande, så behöver du åtminstone inte sitta och vänta på en lång sekvens med en Guardian Force varje omgång.

Naturligtvis har hela paketet snyggats upp på sedvanligt Square-sätt och det hela är mycket trevligt presenterat. Till och med en mindre titel från Square kan ofta mäta sig med de bästa spelen från andra utvecklare, och det är också fallet här.

Du kommer att bli väldigt besviken om du förväntar dig ett nytt *Final Fantasy*, men *SaGa Frontier 2* är ändå ett mycket bra spel med lite udda RPG-inslag. Inte ett lysande spel, men ändå en hygglig uppvisning i lite kreativ anakronism för alla fans. ■

Zy Nicholson



BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

VANDAL HEARTS
Omgångsbaserat strategispel med inslag av RPG

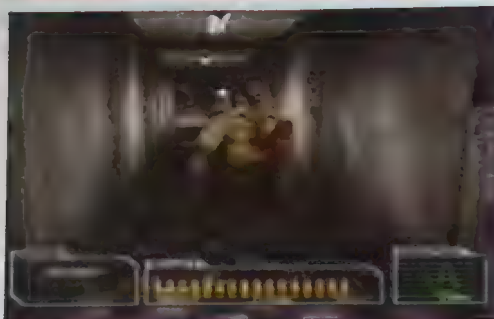
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Snygga och stilfulla sagoboksillustrationer	8
■ SPELBARHET:	Mycket bra valmöjligheter i strid, men storyn haltar lite	8
■ LIVSLÄNGD:	Kan kanske spelas om igen	7

■ TOTALT
Det är inte lika bra som *Final Fantasy*, men *SaGa Frontier 2* försöker ändå balansera den lättviktiga storyn med massor av strategiska möjligheter i striderna.

8 AV 10

Du kommer känna igen många av monstren från de andra *Resident Evil*-spelen. Se bara upp så du inte blir anfallen bakifrån. Det gör ont.







ATT SKJUTA ZOMBIER HAR SÄLLAN VARIT SÅ TRÅKIGT

Resident Evil: Survivor

Det är roligt att man kan gå omkring själv hur man vill i den

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Det går inte att förneka att *Resident Evil*-serien med sina tre spel bjuder på utmärkt underhållning. Möjligen skulle man kunna önska sig någon slags förnyelse i spelsystemet, och det har Capcom också insett. Därför har de nu totat ihop en ljuspistolvariant av *Resident Evil*. Vi önskar att de låtit bli.

Idén i *Resident Evil: Survivor* är att bjuda på samma fina äventyrsinslag som i de vanliga *Resident Evil*-spelen och blanda upp det hela med en rejäl dos ljuspistol-action. Tanken må vara god, men utförandet har allvarliga brister.

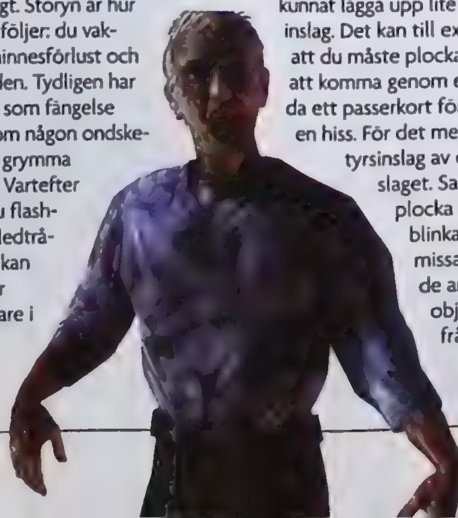
Du börjar äventyret någonstans i Racoon City, förvirrad och med ett allvarligt fall av minnesförlust. Vem är du? Var är du? Varför hasar det runt zombier överallt?

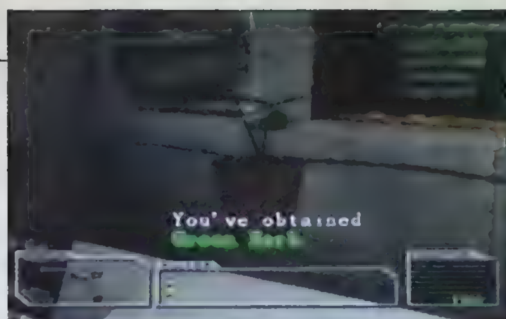
Nåja, alla dessa frågor ska nog få sitt svar, bara du använder dig av din medhavda pistol på bästa sätt. Du går framåt genom att trycka på avtryckaren medan du siktar utanför TV-bilden, och du svänger åt höger och vänster genom att trycka in de olika knapparna på din ljuspistol. Det är ett ganska knepigt kontrollsätt eftersom en ljuspistol normalt bara har två knappar och en avtryckare, men det är också det enda sättet man kan sköta det på.

Försöket att göra ett ljuspistolspel med en story är berömvärt, även om resultatet i det här fallet är ofrivilligt komiskt. Särskilt de dåliga skådespelarna som bidrar med sina röster i spelet gör att det blir fånigt. Storyn är hur som helst som följer: du vaknar upp med minnesförlust och en pistol i handen. Tydligen har staden använts som fängelse för små barn som någon ondskefull man utfört grymma experiment på. Vartefter du spelar får du flashbacks som ger ledtrådar till vem du kan tänkas vara. När sedan en invånare i staden börjar skjuta på dig och kalla dig för "monster" börjar pusselbitarna falla på plats. Är det så att det är du som är den hemska personen som tillfångatagit barnen i staden och använt dem som försökskaniner?

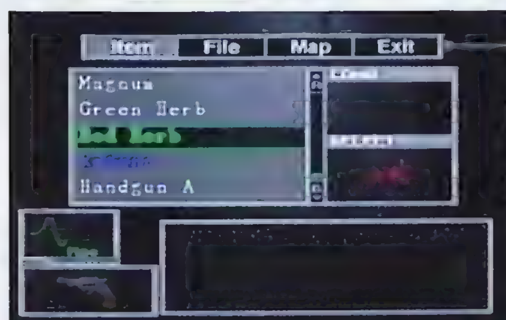
Det är roligt att man kan gå omkring själv hur man vill i den zombie-drabbade staden. I vanliga ljuspistolspel får du i stället snällt följa med när kameran tar dig med på åktur i spelvärlden. Det unika kontrollsystemet i Survivor gör att man har kunnat lägga upp lite enkla äventyrsinslag. Det kan till exempel handla om att du måste plocka upp en nyckel för att komma genom en dörr, eller använda ett passerkort för att få tillträde till en hiss. För det mesta är dessa äventyrsinslag av det mycket enkla slaget. Saker som du kan plocka upp glänser och blinkar så du inte ska missa dem, och ofta ska de användas på något objekt inte långt därifrån.

Tonvikten ligger, inte särskilt över-

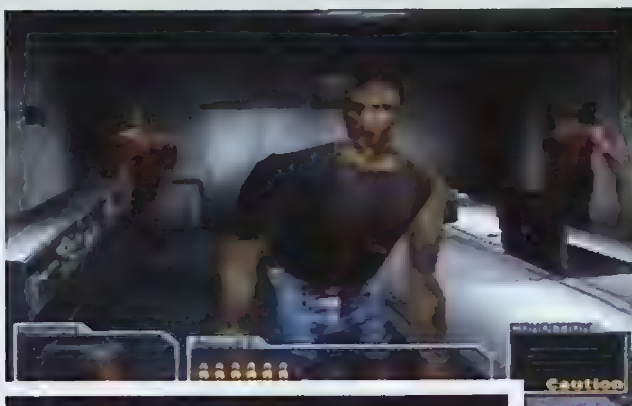


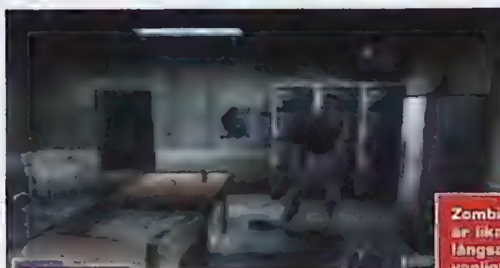






Även inventory-hanteringen påminner mycket om den i övriga *Resident Evil*-spel. Men låt er inte luras. *Survivor* är ett mycket sämre spel på alla sätt och vis.





Zombierna i spelet är lika dumma och långsamma som vanligt, men nuförtiden hänger de ofta ihop i små klungor, vilket onekligen är otrevligt för dig.





HUR MAN... DÖDAR DEN SOM ÄR DÖD



Visst går det bra att köra med taktiken att pumpa in salva efter salva i magen på monstren. Men ammon tar slut ganska fort på det sättet.



Nej, då är det mycket bättre att sikta på huvudet. Monstren dör snabbare, och du sparar ammo. En win/win situation, som vi säger i branschen.



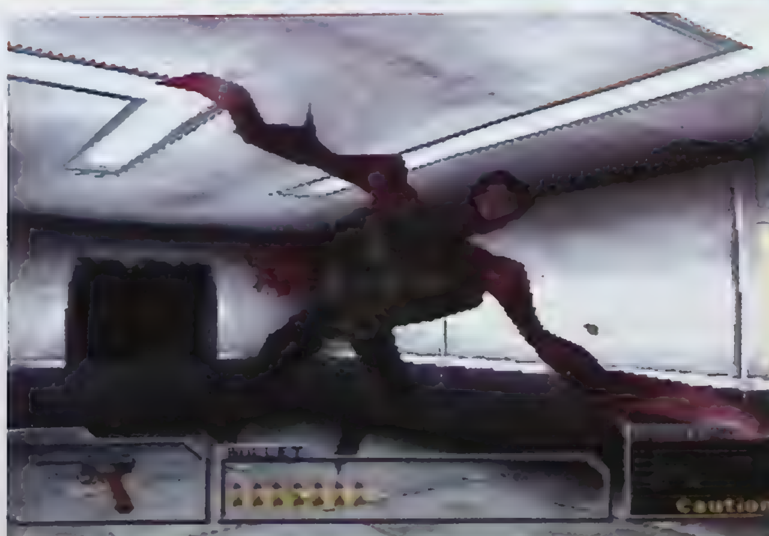
Om du sedan dessutom plockar på dig en hagelbössa eller en Magnum-revolver, ja då är det inte kul att vara zombie...

zombie-drabbade staden

raskande, på att skjuta zombier och andra monster. Här märker man tyvärr att spelet är rätt hafsigt gjort. Grafiken är grovhuggen, ja rentav ful, och responsen i spelet lämnar mycket i övrigt att önska. Ofta skjuter du mot en zombie, men spelet registrerar inte träffen förrän en sekund senare, och då har zombien i fråga redan tagit en tugga av din arm. Många gånger går det inte ens att träffa monstren, dels därför att kameran har mycket svårt att hänga med vid panoreringar, och dels för att det verkar som att monstren måste befinna sig precis mitt i bild för att man ska kunna skjuta dem.

Lägg till detta faktum ett synnerligen simpelt äventyrsinslag så har vi ett mycket mediokert spel som är en stor besvikelse och drar *Resident Evils* goda rykte i smutsen. ■

Tommy Rydling



BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TIME CRISIS
Ett av de bästa ljuspistolspelen som finns. Och därmed bästa.

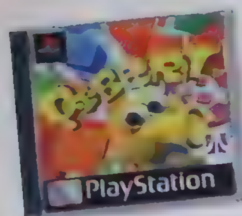
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Att säga att den är hyfsad är alltför snällt	5
■ SPELBARHET:	Dålig respons och ett knepigt kontrollsystem	6
■ LIVSLÄNGD:	Efter en kvart har du själv blivit en zombie av tristess	6

■ TOTALT
Spelet förtjänare en eloge eftersom grundtanken är god. Det gäller i och för sig 95 procent av alla spel på marknaden. Utförandet stinker dock, och därför måste vi avskräcka er från denna sörja.

6 AV 10

Q*BERT ÅTERVÄNDER FRÅN GRAVEN! TYVÄRR...



Q*Bert

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Artech Studios
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1–2

Det här är... ojämförligt trist. Ursäkta mig för min brutala uppriktighet, men det faktiskt sant. Vissa av er kanske minns *Q*Bert* – ett urgammalt arkadspel i pusselgenren som har givits lite ny målarfärg av Atari, som håller på att damma av sina gamla spel för att tjäna en snabb hacka. Och det märks.

Spelet går ut på att hoppa omkring på nivåer som är uppbyggda av block. Varje hopp förändrar färgen på blocket. När du ändrat färg på alla block har du klarat nivån och det är dags för nästa. Mycket mer än så är det inte. Några retro-entusiaster kanske minns det med glädje, men tyvärr, det är otroligt ospännande och bedövande tråkigt. Om minnet inte sviker så var det inte så värst kul då det begav sig heller, och Hasbro har inte ens brytt sig om att inkludera originalspelet. Allt som har gjorts för att uppdatera spelet är att snygga till grafiken lite. Det är en förolämpning.

Detta är den mest distinkta definitionen av retro vi sett än så länge – enkelt och förödande repetitivt. All denna snedvridna retro-feber bör snarast avlivas, och vi kan börja med *Q*Bert*.

Det här simpla spelet är ett slöseri med pengar och värdefulla sekunder av ditt liv. ■

Jes Bickham



*Q*Bert är enkelt, javisst, men enkelt betyder inte nödvändigtvis bra. Enkelt kan också betyda tråkigt. Väldigt tråkigt.*

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Funktionsduglig, men oftast tråkig och oinspirerande	5
SPELBARHET:	Det är bara att hoppa omkring och undvika elakingar	4
LIVSLÄNGD:	Endast fansen kommer ägna detta mer än fem minuter	3

TOTALT Gör inte misstaget att blanda ihop det här med något som liknar nytt. Det är gammalt, det är förlegat, men framförallt extremt tråkigt. Detta bör övertyga alla som säger att retro är bra om att de har fel.

4 AV 10

EN NÄSTAN DIREKT JAPANSK KONVERTERING, KOMPLETT MED KUL DIALOG



JoJo's Bizarre Adventure

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat ´em up/äventyr
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1–2

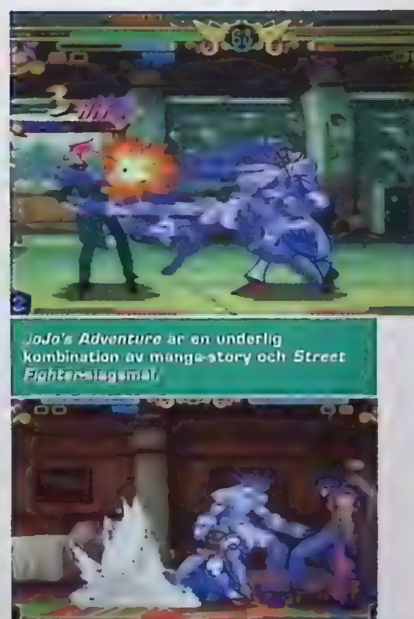
Ta 40 volymer japansk manga, mosa sagda episka verk till ett äventyrs-beat ´em up och du har det extremt förvirrande *JoJo's Bizarre Adventure.* Storyn används som en introduktion till en serie 2D-slagsmål, som blir intressanta tack vare något som kallas för "Stands", som väl bäst kan beskrivas som andlig vägledning för var och en av karaktärerna.

Även om ni slåss en mot en så kan du alltså när som helst kalla på din stand in, som får ta över. Det gör dig inte oövervinnerlig, men det resulterar i en del intressanta kombinationer. Ibland får du också spela små minispel, som inkluderar avskalade versioner av *Dragon's Lair, Time Crisis* och olika shoot ´em ups.

Själva slagsmålen är precis så imponerande som man kan förvänta sig av företaget som gjorde *Street Fighter*-serien, med massor av olika slagskämpar som alla är mycket snyggt animerade. De är tillräckligt olika för att du ska kunna hitta din egen personliga favorit, och du får möjlighet att spela de flesta karaktärer under spelets gång.

Precis som titeln antyder så är spelet lite för bisarrt för de flestas smak, men här finns ändå en hel del skoj att hämta om du är en tillräckligt stor anhängare av slagsmålsspel i 2D. ■

Steve Owen



JoJo's Adventure är en underlig kombination av manga-story och Street Fighter-slagsmål.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Konstig, japansk och allmänt ooptitlig	3
SPELBARHET:	En hyggligt underhållande blandning av genrer	6
LIVSLÄNGD:	Hyfsat stort äventyr, och massor av karaktärer	6

TOTALT Ett spel endast för 2D-fanatiker, eller riktiga japanofiler som uppskattar de bisarra inslagen. Resten av oss kommer troligen att känna oss alltför förvirrade för att uppskatta detta.

6 AV 10





[illegible]



Det finns en hel del filmsnuttar [illegible] från Mupparnas olika långfilmer. [illegible] värde för Muppälskare

KERMIT, MISS PIGGY OCH GONZO I ÄNNU ETT VÄLGJORT KARTRACINGSPEL



Muppet RaceMania

”Det är svårt att säga något riktigt elakt om spelet”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Traveller's Tales
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

Först kom *Speed Freaks*. Sedan kom *Crash Team Racing*. Och nu kommer *Muppet RaceMania*, det tredje kartracingspelet på kort tid, och det är nästan lika bra som de andra två.

Alla som gillar Mupparna och racingspel har anledning att vara glada. Det senaste tillskottet till den plötsligt välfyllda kartracing-genren är inget annat än ett mycket bra racingspel med Mupparna. Ta *Speed Freaks* och byt ut förarna mot dina favoritmuppar, så har du *Muppet RaceMania* i ett nötskal.

Här finns några roliga idéer, som till exempel turbosystemet i starten. I de flesta andra spel gäller det bara att trycka på gasen precis när starten går för att få en extra turboskjuts. I *Muppet RaceMania*, däremot, ska du härma en sekvens med knapptryckningar som visas på skärmen. Ju fler av dessa knapptryckningar du hinner med innan starten, desto mer turbokraft får du i bonus.

En rolig detalj för alla ni Muppälskare där ute är att det spelas upp videosnuttar från olika långfilmer som Mupparna varit med i. Sekvenserna har tyvärr inget att göra med den karaktär du valt som förare eller det race du just ska köra, men ändå.

Banorna baseras på de olika Muppfilmerna, som till exempel öar (från filmen Treasure Island), storstaden (Muppets Take Manhattan) och juliga banor (Christmas Carol). Styrningen är bra, men tar ett tag att vänja sig vid. Du kan i sedvanlig ordning både hoppa med bilen och samla på dig turbofart som du kan använda vid valfritt tillfälle – gärna då målrakan.

Det är svårt att säga något riktigt elakt om spelet. Det är mysigt och riktigt snyggt och hyfsat roligt, men ändå känns *Speed Freaks* som ett något bättre spel. Men visst, gillar du Mupparna och är en racingfantast så bör du definitivt inte missa detta! ■

Tommy ”The Animal” Rydling

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

CRASH TEAM RACING

För dig som föredrar bandikuter framför grodor och grisar.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Mupparna och banorna är jättefina	8
SPELBARHET:	En lite jobbig kamera stökar till det	8
LIVSLÄNGD:	Massor av banor och hemligheter	9

TOTALT
Det är ingen tvekan om att detta är ett mycket bra tillägg till den plötsligt växande kartracing-genren. Är du dessutom en Muppälskare och racingfanatiker är titeln som gjuten för dig.

8 AV 10

DET HÄR LIKNAR MER *FULL PLASTIC JACKET* ÄN *PLUTONEN*



Army Men: Sarge's Heroes

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1-2

En månad eller två efter den alltför snabba releasen av *Army Men 3D* besökte PSM 3DO för att kolla in den senaste *Army Men*-titeln. De påstod att *Sarge's Heroes* skulle vara allt det som *Army Men 3D* inte var. Alla tekniska problem, grafikbuggar och kontrollsvårigheter skulle vara åtgärdade.

Efter en imponerande FMV-sekvens sätter så spelet igång att reprisera sin föregångare. Återigen är det ett gäng onda plastsoldater som hotar freden på bakgården, och endast en armé av gröna leksaker kan stoppa dem. Den här gången är det Sarge som har till uppgift att förgöra de onda leksaksgubbarna. Han ska också försöka rädda sina tillfångatagna kamrater.

Även om 3DO har försökt att göra kameravinklarna bättre och inkluderat funktioner för att gå i sidled och automatiskt sikte, så är ändå *Sarge's Heroes* ungefär lika användarvänligt som oljemålning med en levande ål som pensel. Man får inte ens snygg grafik som plåster på såren – det här är en dimmig och detaljfattig soppa.

Sarge's Heroes är dock inte helt utan charm – deatchmatch-varianten för flera spelare är kul en kort stund. Dock är det tragiskt nog så att det ändå är ett väldigt misslyckat spel. ■

Paul Rose



Grönt mot brunt – men den riktiga striden måste du ta med spelkontrollen och den berusade kameramannen.



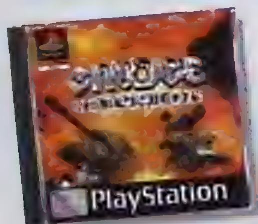
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Tråkig och ryckig, med underliga kameravinklar	3
SPELBARHET:	Bra idé, men spelkontrollen lider av allvarliga brister	2
LIVSLÄNGD:	Många uppdrag, men alltför frustrerande för hålla en längre tid	4

TOTALT
Sarge's Heroes är en så halvfärdig ursäkt till spel att det nästan är en förolämpning. De utlovade förbättringarna från det lika usla *Army Men 3D* lyser med sin frånvaro. Detta är ett tröttsamt försök i en gammal genre.

3 AV 10

WARRIORS, KOM UT OCH LEK. HELST INTE...



Grudge Warriors

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Tempest
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Jack of all games
ANTAL SPELARE:	1-2

Det är något med de abstrakta fienderna och den påhittade miljön som gör att *Grudge Warriors* känns lite charmigt gammaldags.
Utan någon anledning så vet du att den där väggen med sprickan kommer att ge vika och avslöja en hemlig gång om du skjuter på den tillräckligt många gånger. Du vet också att den där skakiga generatorprylen som du just sprängde i bitar nere i tunneln måste ha förändrat eller öppnat något på ytan.

Du kör omkring och skjuter. Det är en god spelidé, men en som sällan utförs på ett bra sätt, och *Grudge Warriors* är inget undantag. Det är trots allt inte varje dag man stöter på ett automatiskt sikte som inte alltid skjuter rakt.
Efterhand börjar det långsamt gå upp för dig att ditt huvudvapen faktiskt inte kan skada någonting alls utom kartonger. Vidare är det stora urvalet av fordon är bara vilseledande, eftersom de alla känns likadana när man kör dem.

Man ska dela med sig av ett skämt, och det är just därför som deatchmatch-delen är värd fem minuter av din tid. Dock kommer du snart upptäcka att *spelet* helt enkelt inte är värt att lägga ner vare sig tid eller pengar på, trots att det innehåller några hyfsade inslag. ■

Zy Nicholson



Massor av action och inte särskilt mycket till spel gör att det är bäst att undvika det här.



Svenska PlayStation Magasinet BETYG

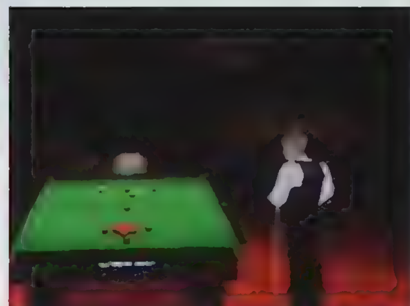
GRAFIK:	Ljusa, färgglada lådor utan urskiljningsbara detaljer	4
SPELBARHET:	Knappast vad man skulle kalla en oas av originalitet	4
LIVSLÄNGD:	Inte ens deatchmatchen kan rädda det här	2

TOTALT
Grudge Warriors enda förmildrande omständighet är att problemen när man spelar ensam nästan är tillräckligt fyndiga för att du ska fortsätta spela. Tyvärr stinker resten av spelet, så man orkar ändå inte bry sig.

4 AV 10



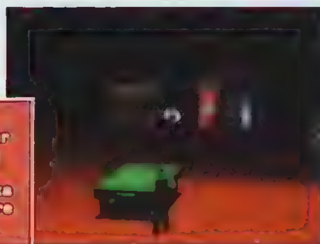








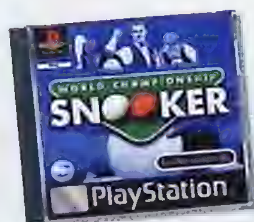
Det är inte direkt Globen, men du slipper i alla fall att oroa dig för att kön ska slå i väggen eller att du ska välta ett ölglas. Bättre än puben på hörnet...





För att ha en chans mot de bästa spelarna måste du antagligen använda dig av den här praktiska indikatorn som visar var bollarna kommer att hamna.

KRITA KÖN, DAMMA AV BORDET OCH LÄGG UPP BOLLARNA. DAGS FÖR LITE SNOOKER...



World Championship Snooker

”Precis som på riktigt fast bättre, tack vare guiderna...”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	Blade
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Biljard
DISTRIBUTÖR:	Jack of all Games
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

POOL SHARK

Det är inte precis snooker, men det handlar om köer, bollar, bord och en hel massa krita.

Söndag eftermiddag. Du har sjunkit ihop i soffan, baksmällan börjar långsamt avta och du har absolut ingen energi över huvud taget. Vad ska du hitta på mellan TV-shop och reprisen av Robinson? En omgång *Quake II* kanske? Eller en tur i *Wipeout 3*? Nix, du skulle bara må dåligt.
Slappna av, stoppa in *World Championship Snooker* i din PlayStation, koka en kopp te, sjunk ner bland mjuka kuddar och låt några timmar passera på den gröna filtdukens ocean. Underbart.

Snooker har alltid varit knepigt att konvertera till TV-spel, eftersom det rent tekniskt är oerhört svårt att skapa runda bollar av fyrkantiga pixlar. Här har utvecklarna Blade gjort ett enastående jobb med att få bollarna helt runda. Titta! De rullar, de kastar skuggor, de studsar mot varandra med ett tillfredsställande ljud och de försvinner i de mest underliga riktningar när du skruvar. Precis som på riktigt, fast bättre, tack vare de små praktiska guiderna som talar om för dig var den vita bollen kommer att hamna. Helt nödvändigt om du ska ha någon chans mot 20 av de bästa spelarna i världen: Ronnie O'Sullivan, Ken Doherty och Stephen Hendry finns med, även om de är likbleka.

Första gången man spelar spelet undrar man vad som egentligen försiggår – var finns all action? Varför får man se motståndaren bestämma sig för vilken stöt han ska göra, för att sedan se honom göra sig redo för den? Om han sätter den, varför måste man då vänta på nästa stöt? Och nästa, och nästa... i princip skulle man kunna sitta och se på när datorn gör en perfekt 147:a. Men det är just det som är snooker, eller hur?

Visst, till en början kommer du säkert att känna dig frustrerad över hur långsamt det går, men med tiden blir din motståndare allt mer som en riktig person. Du sitter och hoppas på att han ska göra bort sig ordentligt, sänka "ägget" och du till och med hostar till när han ska stöta, med förhoppningen om att det ska få honom ur balans.

Det är just detta som gör det till det perfekta spelet en söndagseftermiddag. Biljardbollar som lugnt och fint rullar omkring på bordet, att bli förnedrad av Stephen Hendry och träna på skruvar och trick-stötar.

Vad mer kan man önska sig? Tja, det skulle väl vara möjligheten att göra en lång reva i filten med kön... ■

Dan Mayers

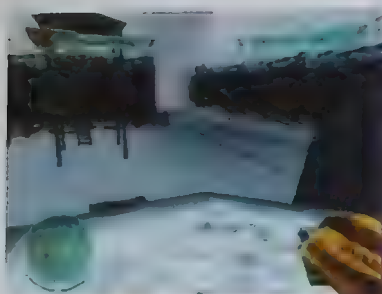
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

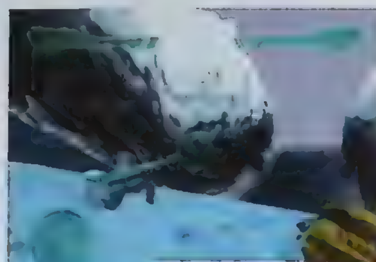
GRAFIK:	Bollarna är så runda att de rullar precis som de ska	9
SPELBARHET:	Om du orkar med det lugna tempot så kommer du bli fast	7
LIVSLÄNGD:	Kan bli långtråkigt om man inte är i den rätta stämningen	8

TOTALT

Luta dig tillbaka och njut av ändlösa timmar av bollsänkande mot världens bästa spelare. Tekniskt pressar spelet PlayStation till det yttersta. Bara att krita kön och sätta igång.

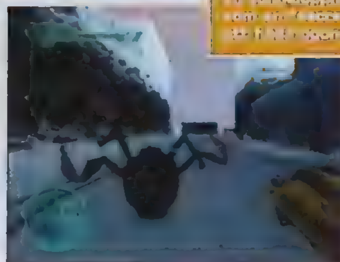
8 AV 10





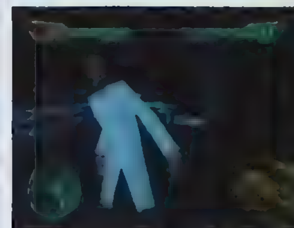
[illegible]





[illegible]





FÖRVUXNA INSEKTER SOM INVADERAR JORDEN? *ETT SMÅKRYPS LIV* – FAST MED VAPEN!



Armorines Project S.W.A.R.M.

”Klassiskt spelupplägg som fortfarande väntar på att fulländas”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Iguana
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	First person shooter
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1-4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MEDAL OF HONOR

Rädda Menige Ryan - fast som spel

Det är först på senare tid som PlayStation på allvar har börjat upptäcka genren *first person shooter*, eller FPS (ungefär "shoot´em up i förstapersons-perspektiv"). Dreamworks *Medal Of Honor* och Ids *Quake II* har hjälp till att mätta hungriga spelare.
Acclaim kan å sin sida hävda viss erfarenhet inom området. Främst med *Turok* till N64. Fast ska man vara riktigt ärlig har *Turok*-trilogin fortfarande en hel del förväntningar att leva upp till. Tyvärr så är *Armorines* hugget ur samma sten.

Med klara inspirationskällor som *Alien*-filmerna och Paul Verhoevens underskattade film *Starship Troopers* ger *Armorines* spelaren i uppgift att skydda jorden från invaderande insekter. Inte det mest originella spelupplägget kan tyckas, men ett klassiskt sådant – som fortfarande väntar på att fulländas.

Armorines låter spelarna välja mellan olika karaktärer. Den typiska större-men-långsammare manliga Armorinen eller den mindre-men-snabbare kvinnliga motsvarigheten.. Lyckligtvis kan du och din kompis spela tillsammans och då använda bägge karaktärerna samtidigt (upp till fyra stycken spelare kan faktiskt spela samtidigt i en deathmatch, men ju mindre vi pratar om det desto bättre).

Den vanliga arsenalen av vapen – granatkastare, laservapen, med mera – återfinns i spelet där du får i uppdrag att förstöra generatorer, stänga av kraftfält eller förstöra en hönsfarm med utomjordiska ägg. Allting börjar bra med en filmsekvens som visar hur du släpps av vid en landningsplattform. Oturligt nog tar allt en snabb vändning till det värre. Egentligen finns det ingen anledning att undanhålla det från er – *Armorines* är hemskt.

Det finns två avgörande faktorer som förstör spelet. Den första är grafiken. Frånsett att den är oerhört menlös är den dessutom så otydlig och dåligt designad att det är stört omöjligt att upptäcka en dörr, eller ens skilja på en vertikal och en horisontell yta. Som om inte det var förvirrande nog.

Någon genomgång av uppdragen värd namnet finns inte. Dina mål är knappt urskiljbara och istället famlar du runt banorna, sökandes efter knappar att trycka på. Sedan finns det andra problem också; som att knappen du använder för att välja vapen med bara fungerar när den själv har lust.

Skulle någon köpa spelet ändå får han skylla sig själv. ■

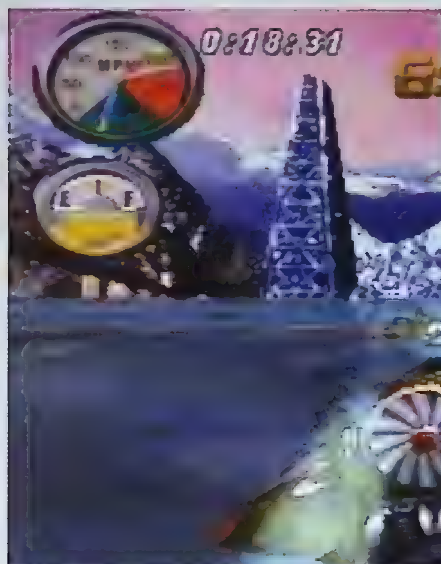
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

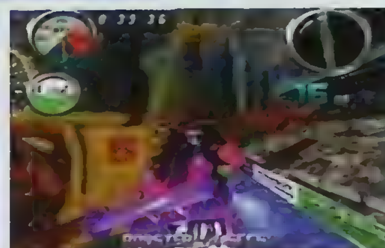
GRAFIK:	Så luddig att det stör spelandet	2
SPELBARHET:	Inte särskilt hög	3
LIVSLÄNGD:	Möjligheten till multiplayer kan få dig att stanna. Kanske.	3

TOTALT
Det känns som att spelet bara är färdigt till 30 procent. Den tråkiga, oinspirerande och stundom mycket förvirrande röran till grafik, tillsammans med otydliga uppdrag, gör detta till en oklok investering. Undvik.

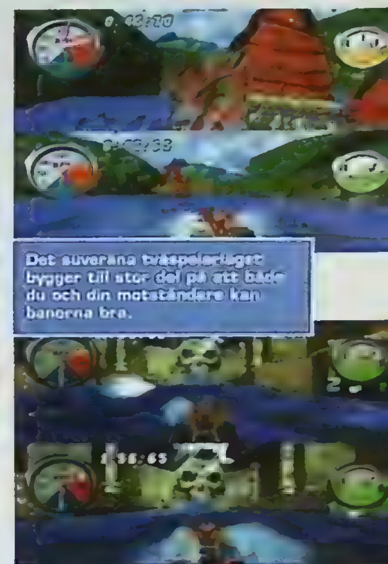
3 AV 10







Spelet är precis lika snabbt som man förväntar sig, med tanke på att alla båtar ser ut som mindre jetplan. Landskapet susar förbi med snabba knop, vilket sällan ger dig en chans att beundra utsikten.



Det suveräna tvåspelarläget bygger till stor del på att både du och din motståndare kan banorna bra.

DET ÄR RACING, FAST UTAN HJUL – OCH INTE EN ENDA LICENS I SIKTE



Hydro Thunder

”Så det är bara en fråga om att ha tillräckligt mycket tålamod”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WIPEOUT 3
Mer futuristisk racing från Wipeout-teamet.

Gillar du racingspel? Då kanske du har en naturlig aversion mot racingspel som inte innehåller gummi och asfalt. I så fall får du tro på oss när vi säger att *Hydro Thunder* är ett riktigt roligt spel, med eller utan Bridgestone-däck.

Hydro Thunder är en kopia av arkadspelet med samma namn, och är ett racingspel där du ska ratta världens snabbaste båtar på ett antal illegala banor runt om i världen. Det här spelet kom till Dreamcast förra året, men det var en direkt portning av arkadspelet. Den extra tid som lagts ner för att göra en riktig PlayStation-version har dock gjort att det finns en del extra att hämta här.

I Championship-delen ska du tävla på tre enkla banor. Om du hamnar i topp på dessa dyker det upp ännu en uppsättning banor. Utan detta inslag är det precis som arkadspelet – ett enkelt race på vilken bana som helst av de du lyckats låsa upp.

Det svåra med *Hydro Thunder* – och det som gör det lite annorlunda jämfört med många arkadkonverteringar (vi tänker på Sega) – är att du alltid startar varje lopp sist, på 15:e plats. För att du ska komma först är det av yttersta vikt att du hittar alla genvägar, samlar alla power-ups, använder din turbo på rätt ställe och undviker alla väggar och hinder som står i vägen. Också i de tidiga loppen är dina motståndare något att räkna med – det finns tydligen inga sopiga förare i den här sporten.

Som ett resultat av detta tvingas du njuta av de första banorna om och om igen tills du kan dem baklänges. Att de ser fantastiska ut, precis som alla de andra banorna, med massor av detaljer och genvägar, gör det naturligtvis lite roligare att hasta fram på dem. Och det ger dig tillräckligt med incitament för att du ska orka traggla dig igenom dem och så småningom nå de svårare nivåerna.

Också i split-screenläget går spelet fort. Vågorna gungar sakta din båt vid startlinjen, svallvågorna från båten framför dig kastar omkring din båt, och när vattnet är riktigt klart och stilla kan du se botten. Sällan har det sett så bra ut på PlayStation.

Så det är bara en fråga om att ha tillräckligt mycket tålamod. Just det, om du vill ha ett underhållande race för två deltagare samtidigt så gäller det att du ser till att din motståndare också kan banorna baklänges. Och framlänges. Och upp och ner. ■

Steve Owen

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

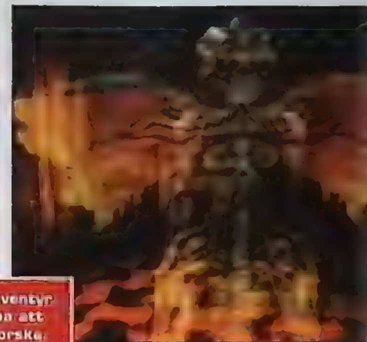
GRAFIK:	Otrolig fart, massor av detaljer och en del trevliga effekter	8
SPELBARHET:	Väldigt svårt att klara, och mästerskapsdelen är bra	7
LIVSLÄNGD:	God, om du orkar köra de första tre loppen tillräckligt länge	7

TOTALT
Träna på och lär dig de svårare banorna så kommer du att få ut det mesta möjliga av denna underbara konvertering av ett mycket skojigt arkadspel som visar att PlayStation fortfarande duger bra.

7 AV 10

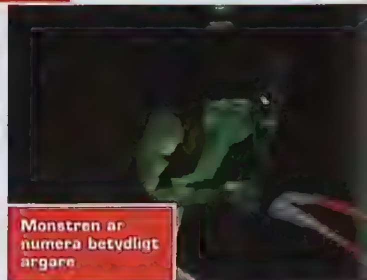






Sir Dans värld ser ännu bättre ut i hans andra äventyr. Spelmakarna har lagt ner mycket tid och möda på att skapa verkligt vackra och stora områden att utforska.





Monstren är numera betydligt argare

DAGS ATT BENA UPP ETT PLATTFORMSSPEL IGEN – SIR DAN ÄR TILLBAKA



MediEvil 2

Dan förlorar en lem varje gång han blir träffad, tills han inte

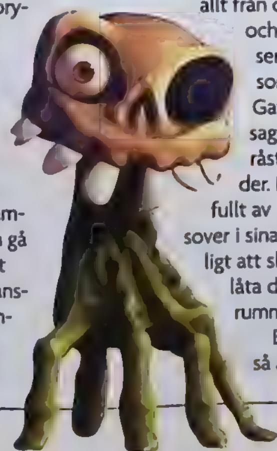
FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	SCEE
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Dåtiden måste ha varit ett hemskt ställe att bo på. Som grottmänniska fanns alltid risken att bli uppkäkad av en dinosaurie, eller bli bränd av en vulkan, och i vilda västern fanns alla dessa skalpsugna indianer att vara rädd för. Tänk bara på stackars Sir Dan Fortesque, det återuppväckta skelettet i *MediEvil 2*, som varje gång han somnat vaknar upp i en ny jobbig historisk era.

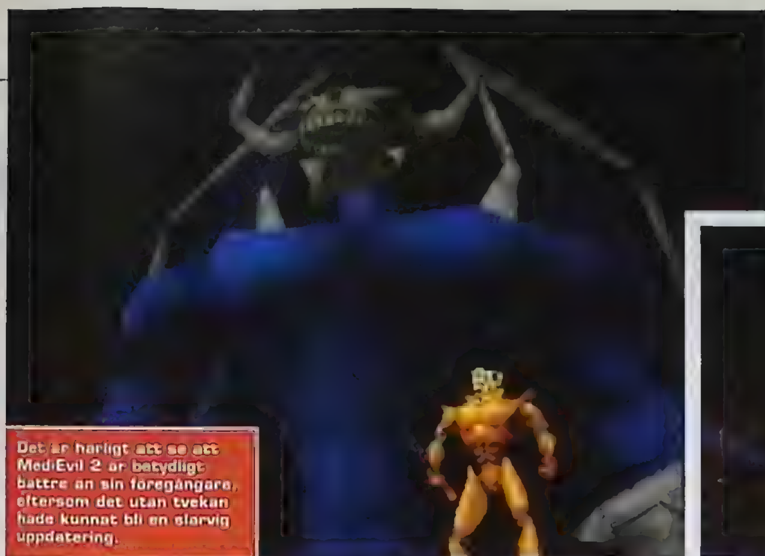
I det första *MediEvil* befann sig Sir Dan på medeltiden, med alla dess farsoter och dåliga hygienmöjligheter. Nu, i uppföljaren, har han vaknat upp i det viktorianska London. Som om inte råttor, öppna kloaker och klassklyftorna vore nog så måste han också ta itu med en Lord Palethorn. Denna demoniska despot har lagt rabarber på Zaroks trollformelbok från det första spelet och använt den för att ta över London med hjälp av en armé av zombier.

Som sin föregångare är *MediEvil 2* en 3D-variant av Capcoms klassiska arkadspel *Ghosts'n'Goblins*. Det är en snarlik blandning av hoppande, skjutande och fajtande – dock i 3D, som sagt. Originalet var ett bra spel, men det hade några irriterande brister. Till största delen har *MediEvil 2* lyckats åtgärda dessa problem, och från början står det klart att detta är ett mycket bättre spel. Sir Dan kan nu åtnjuta betydligt bättre kontroll – han springer inte in i väggar och ramlar ner från avsatser lika ofta. Dessutom så tar det inte många minuter på den första nivån, British Museum, innan du blir attackerad av en fiende i riktig boss-storlek. Det är alltid skönt att se spel som bryter mot konventionerna och kan överraska, och det gör det här spelet hela tiden. Det finns många fler möten med bossar i spelet, och de handlar inte alltid om att hitta den där svaga punkten och sedan slå på den. I en sammandrabbning måste Sir Dan gå en boxningsmatch, men först efter att hans skalle blivit transplanterad till en Frankensteinliknande kropp. Dan förlorar sedan en lem varje gång han blir träffad, tills han inte kan göra annat än skalla motståndaren, ungefär som Svarte Riddaren i *Monty Python och den heliga graalen*.

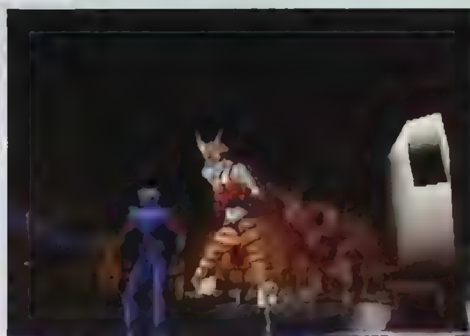


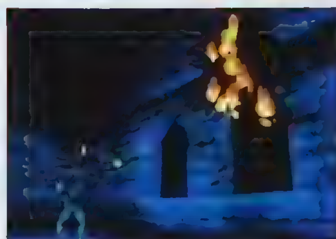
Spelet är genomgående väldigt varierat. På vissa ställen kan du till och med transplantera din skalle till kroppslösa händer, och sedan använda dig av denna konstellation för att komma åt ställen som du annars inte skulle kunna nå, eller utforska tidigare nivåer. Du har också en stor arsenal av vapen till ditt förfogande, allt från de sedvanliga klubborna och svärden, till en helt ny serie "äkta" viktorianska vapen som exempelvis en Gatlingkulspruta. Med detta sagt så krävs ibland annat än råstyrka för att rå på dina fiender. När du hamnar i ett rum fullt av blodtörstiga vampyrer som sover i sina kistor, så känns det naturligt att slå sönder ett fönster och låta det dödliga solljuset fylla rummet.

Bortsett från spelbarheten så är *MediEvil 2* också ett

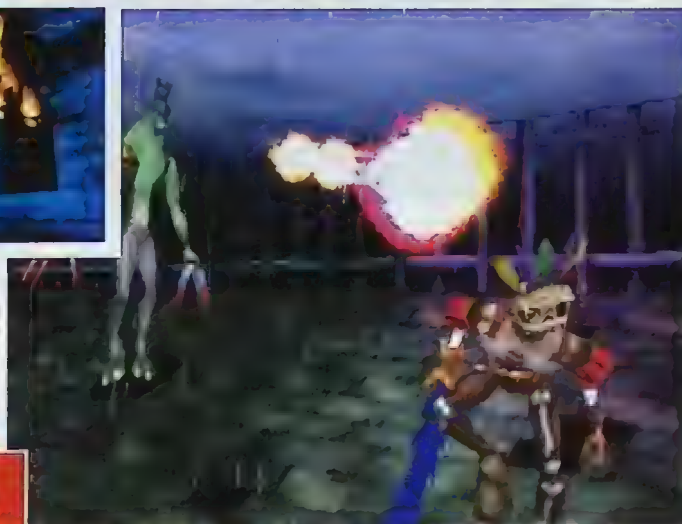


Det är härligt att se att MediEvil 2 är betydligt bättre än sin föregångare, eftersom det utan tvekan hade kunnat bli en slarvig uppdatering.









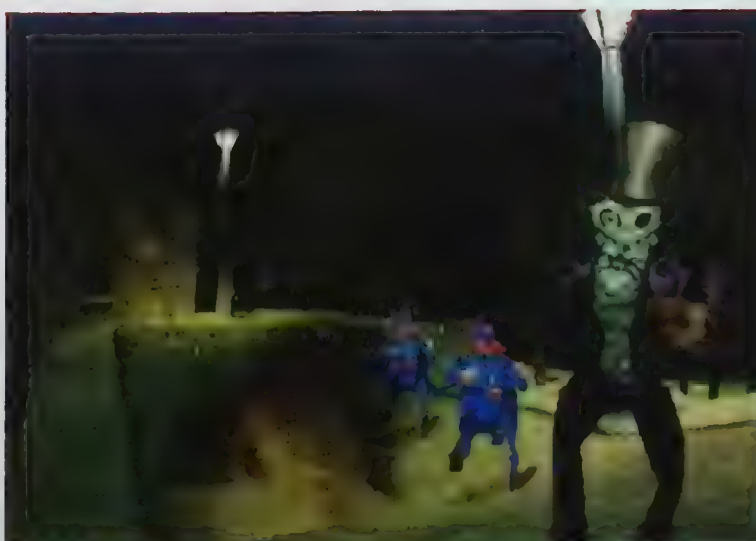
Mängden av olika varelser som Sir Dan stöter på är imponerande. Synd att de flesta bara är ute efter att slå in pannbenet på honom.

kan göra annat än skalla motståndaren"

stort tekniskt framsteg. Nivåerna är enorma, och nya områden laddas direkt från CD:n med knappt någon paus alls. Fina ljuseffekter och regn finns också med i paketet och gör sitt till för atmosfären i spelet. Det enda som egentligen drar ner det visuella betyget är att spelets huvudkaraktär känns lite väl smal och spinkig (det brukar vara kännetecknande för benrangel – red).

MediEvil 2 är knappast något revolutionerande spel, men här finns massor av goda idéer och man har aldrig tråkigt. Spelutvecklarna har verkligen vridit och vänt på spelet in i minsta detalj. När historieböckerna skrivs så förtjänar *MediEvil 2* att nämnas bland de allra bästa plattformsspelen till Playstation. ■

Paul Rose



HUR MAN...
FÅR DINOSAURIERNA PÅ FALL



Spring runt avsatsen tills Herr Triceratops får för sig att spruta eld. Vänta nära honom och hoppa upp på huvudet. Slå honom i ryggen tills han ramlar ihop.



Ur hans ben reser sig en benig pterodactyl. Du måste använda ammunitionen som du just köpt för att skjuta ner honom. Återigen gäller det att springa runt tills du får ett bra skottläge på hans svaga punkt (som blinkar till).



Det krävs inte alltför många skott för att få bukt med denna beniga best. Undvik elden, använd energistrålen för att öka på din hälsa och nästa gång din motståndare ramlar ner så stannar han där.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

CRASH BANDICOOT 3
Sonys bästa plattformsspel och helt klart det bästa i Bandicoot-serien

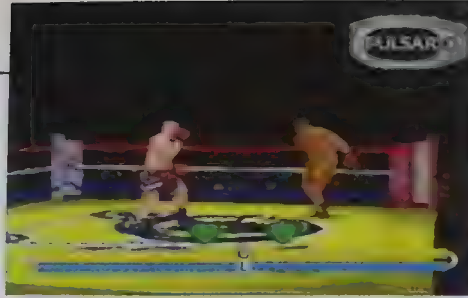
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	I allmänhet strålande	8
■ SPELBARHET:	Massor av idéer och gömda saker	8
■ LIVSLÄNGD:	En lång historia med flera anledningar att återvända	8

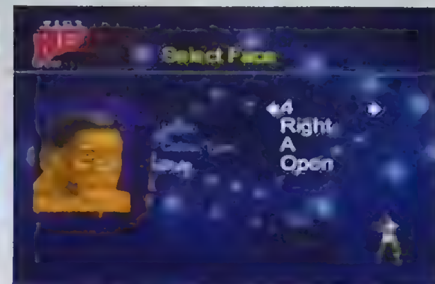
■ TOTALT
Ett plattformsspel av högsta klass som dock knappast kommer att vinna några priser för originalitet. Men det är roligt att spela, och trots utseendet så är det inte bara för den yngre publiken.

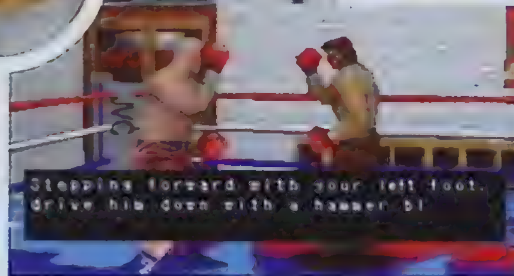
8 AV 10











Närbilder på boxarnas frisyrer gör det inte lättare att spela. Håll dig till de traditionella vyerna om du vill ha en chans.

Sparringen blir lite intressantare tack vare att din sjörövartränare dyker upp emellanåt och ger dig tips – stirra honom inte i ögonen bara.

INTE MYCKET GLÖD I RINGEN MED JVC'S NYA BOXNINGSSPEL



Victory Boxing Challenger

Själva boxandet är inte så kul som det borde vara

FAKTARUTA

UTGIVARE:	JVC
UTVECKLARE:	Victor Interactive
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Boxning
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

READY 2 RUMBLE

Snyggare frisyrer, bättre slagrepertoar, fler boxare och mycket roligare.

Tveksamma domslut, felmatchningar och Tysons lilla mellanmål har drabbat den ädla boxningskonsten med full kraft. Sportens rykte kanske är på väg neråt, men denna utveckling mot farsartad wrestling ger definitivt mer material åt spelmakarna att jobba med.

Precis som *Ready 2 Rumble* visade så kan boxning på PlayStation vara en ganska komisk historia, komplett med funkiga afrofrisyrer, underliga kombattanter och komaframkallande slag som hämtade ur någon *Rocky*-film. Även om detta är en vinkel som *Victory*-serien aldrig har använt, så finns här ändå några skrattframkallande ögonblick som bryter av mot det långsamma tempot och de oinspirerande kameravinklarna i denna tredje del.

Själva boxningen kanske är lika hård som tre minuter i ringen med Lennox (Lewis, inte Annie) men det går inte att förneka att det är ganska förnöjsamt att skapa sin egen boxare med de olika ansikten, frisyrer, kroppar och boxningsstilar som finns att välja bland. Du kan skapa en boxare som liknar något som är hämtat ur en freak show – ett monster som dansar sig upp i rankinglistorna med samma grace som Ali i sina bästa dagar.

Tyvärr börjar det hela lite segt. Ändlösa sparringmatcher är det första logiska steget mot att skaffa sig tre träningspoäng. När du fixat detta är det upp till dig hur du ska spendera dessa på din boxares egenskaper. Styrka, snabbhet, livskraft, uthållighet och mod (som är ganska vagt definierat) behöver alla förbättras innan du ger dig in i en riktig match. Att hoppa in i ringen för tidigt ger dig bara väldigt många närbilder av ringgolvet.

De olika rörelserna måste också bemästras – de vanliga höger- och vänsterslagen mot kropp och huvud finns naturligtvis med, liksom defensiva undanmanövrer, dunkar och blockeringar. Att rotera runt sin motståndare eller helt enkelt springa sin väg kan också hjälpa en att undgå problem, men anfall är som alltid bästa försvar. Din tränare dyker upp ibland och lär dig en del specialare.

Spelets stora svaghet är helt enkelt att själva boxandet inte är så kul som det borde vara. Man kan inte slå särskilt många slag utan att bli trött, och vissa av dina motståndare verkar nästan synska när det gäller att gissa ditt nästa slag. Spelet är också en besvikelse rent visuellt.

Det finns massor av kraft kvar i boxningsgenren, men *Victory Boxing* börjar se lite skakigt ut. ■ **Matthew Pierce**

Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Billiga boxare, förfärliga knockar och en urusel ring	5
SPELBARHET:	Kombinationer är ganska enkla, men det är knappast fartfyllt	8
LIVSLÄNGD:	Att spela själv är en utmaning, och multispelarläget kul	7

TOTALT
Victory Boxning är inte helt uträknat, men här finns inte tillräckligt med förbättringar på det två år gamla spelet för att ta upp kampen med spel som *Ready 2 Rumble*. Särskilt den trista grafiken är enerverande.

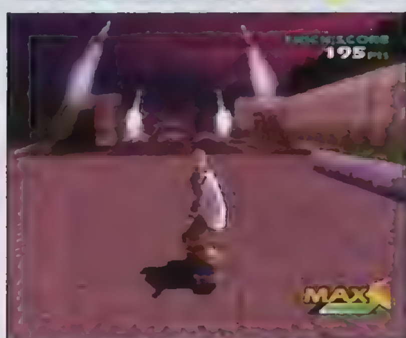
6 AV 10

I park-editorn kan du göra dina egna möjliga eller omöjliga banor







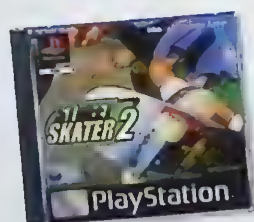


Olla upp mig i brygga Bob Burnqvist. Är Street Skater 2 en värdig konkurrent till Tony Hawk's Skateboarding?



CREATE A PARK

BYGG DIN EGEN SKATEBOARD-PARK



Street Skater 2

"Den nya park-editorn är också ett stort plus"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electrnic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Skateboard
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Maximal känsla och många hårda trick.

Den nya generationen skateboardspel är på gång, och först ut har vi *Street Skater 2*. Föregångaren var det första dedikerade skateboardspelet till PlayStation. Det var inte på något vis ett dåligt spel, men det var lite arkadbetonat och överskuggades lätt av *Tony Hawk´s Skateboarding*.

Nu kommer *Street Skater 2* med motattacken. Det är fortfarande ett arkadbetonat spel, men nu kan man göra ännu fetare hopp, och så har vi den trevliga nyheten med en parkeditor.

Det första vi måste påpeka är att nivådesignen är lysande. Du kan göra trick på i princip allt du ser. Dessutom finns det undangömda parker inne i spelets städer som väntar på dig när du blivit bättre på spelet.

När du åker omkring i Freeskateläget kommer du upptäcka massor av underjordiska, trickintensiva avdelningar. Miami är ett lika tokigt och bra exempel som något. Du åker ner i ett underjordiskt parkeringshus, belysningen tänds med ett flimmer och plötsligt uppenbarar sig ett par massiva half-pipes.

Den nya park-editorn är också ett stort plus. Den låter dig placera ut hinder och andra objekt på en rutad spelplan, spara det hela till ditt minneskort. Att bygga sin egen park är dock lite knepigare än man kan tro. Du måste lämna tillräckligt med rum för att få upp hastigheten, och ramper måste sättas tillräckligt nära varandra för att tillåta kombinationstrick. Det vore ännu roligare med fler objekt att välja mellan, eller möjligheten att bygga löjligt höga quarter-pipes eller sjukligt djupa bowls.

Omarbetningen av spelet har inte gjort det mindre roligt än föregångaren. Det finns dock några irritationsmoment. Först och främst gör den virriga kameran att det är svårt att se om man ligger rätt när man försöker landa ett trick. För det andra så är tricksystemet inte så tajt som det skulle kunna vara, utan ligger farligt nära gränsen att uppmuntra till toktryckning på knapparna. Hoppa upp i luften och tryck på så många knappar du bara kan, så gör du alltid några grabs och skruvar.

Kom spelet kanske för tidigt? Eller för sent? Är det för enkelt? Till viss mån stämmer allt ovanstående, men *Street Skater 2* är ändå så pass bra att det utvecklar den relativt unga skateboardgenren och visar att den är här för att stanna. ■

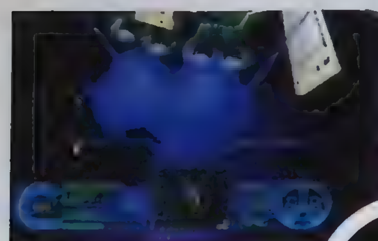
Dan Mayers

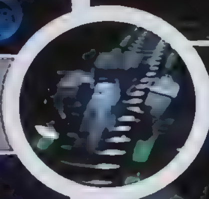
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

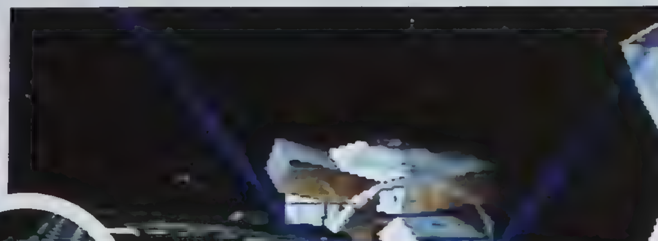
GRAFIK:	Snygga ljuseffekter och habila animeringar	8
SPELBARHET:	Beroendeframkallande på typiskt skejtmanér	8
LIVSLÄNGD:	Frustrerande? Javisst. Givande? Ja, till slut	7

TOTALT
Street Skater 2 är både ett steg framåt och ett steg bakåt för skategenren. Park-editorn är en välkommen nyhet, men tricksystemet griper inte tag i en som det borde.

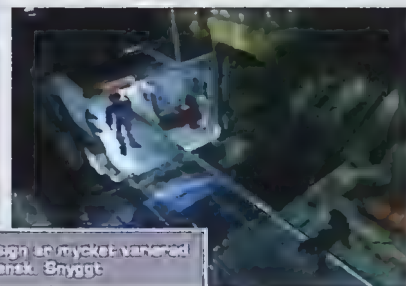
8 AV 10











Rymdskeppens design är mycket varierad och underbart japansk. Snyggt

I RYMDEN KAN INGEN HÖRA DIG SLÅSS MED UTOMJORDINGAR.



Star Ixiom

”Du kan ge order till dina rotekamrater i stridens hetta”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action/strategi
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLONY WARS

Ett svenskt enkelt, men ändå mycket underhållande rymdstridsspeld

Namco har tagit en paus från de sedvanliga fighting- och racing-spelen och i stället fokuserat på – av alla genrer – en rymdsstridssimulator. Tja, om nu Square kan kliva ifrån RPG-konceptet och i stället satsa på våldsam shoot 'em up (*Einhänder*, som tyvärr bara finns på import) så kanske vi inte ska vara allt för överraskade. Eller det kanske vi ska, för *Star Ixiom* är ett utmärkt litet spel.

Frågan är: kan Namco erbjuda oss något mer än bara fria rymdstrider? Tack och lov så är svaret ja, även om själva stridandet kunde varit mer spännande – loopandet och skjutandet kan ibland ge upphov till utdragna strider som kan bli lite långtråkiga.

Hur som helst så är *Star Ixiom* ett nära nog komplett spel, och det är det som gör det så underhållande. Själva huvudspelet liknar en fullskalig kampanj som är uppdelad i mindre, mer lätthanterliga uppdrag, och det innehåller allt man behöver. I uppdragen ska du försvara planeter, rymdstationer, satelliter och dylikt från elaka utomjordingar, men spelet innehåller också en del kluriga strategiska element. Du kan ge order till dina rotekamrater i stridens hetta, och de har alla sina starka och svaga sidor som det gäller att utnyttja på bästa sätt.

En annan finess i spelet är ett enkelt men effektivt energisystem som spelar en stor roll när du lägger upp taktiken. Till exempel kan nämnas att du kan "warpa" till andra delar av galaxen via stjärnkartan, och på så sätt delta i viktigare strider. Tyvärr så drar detta ner ditt skepps energi, liksom dina vapen, motorer och den trevliga Photon-attacken – en begränsad men mycket användbar attack som fyras av från kartskärmen. Det gäller att hitta balansen mellan dessa aktiviteter och full strid, och det fungerar mycket bra.

Spelet innehåller också en del RPG-element, du kan till exempel docka med en rymdstation och gå omkring och prata med folk och samla information. Det finns också en avdelning som sysslar med forskning och utveckling, och med tiden kommer denna att ge dig tillgång till nya skepp, vapen och utrustning. Du kan också förbereda dig på att möta en samling mycket fantasifullt skapade aliens.

Star Ixiom går ett steg längre än de sedvanliga skjuta-spelen, eftersom det finns så mycket mer att göra och tänka på. Om du ger det ett chans kommer du att finna det mycket engagerande, om än inte helt lysande.

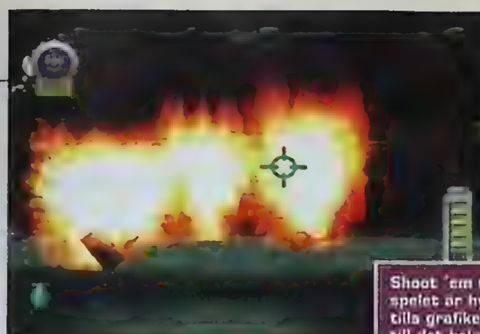
Jes Bickham

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

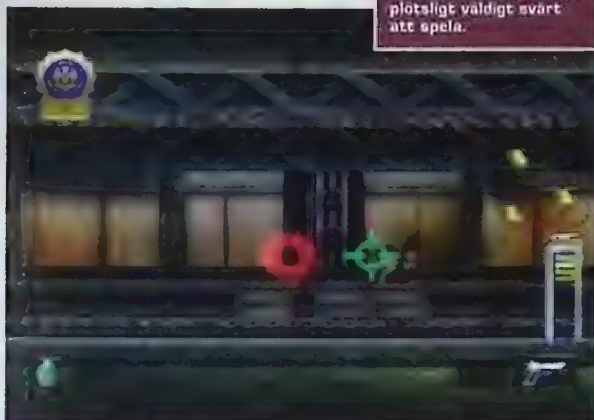
GRAFIK:	Funktionsduglig, och bjuder på en del snygga effekter	8
SPELBARHET:	Stridandet är lite enahanda, men det finns mycket annat att göra	7
LIVSLÄNGD:	Spelet växer om du hänger kvar en stund	8

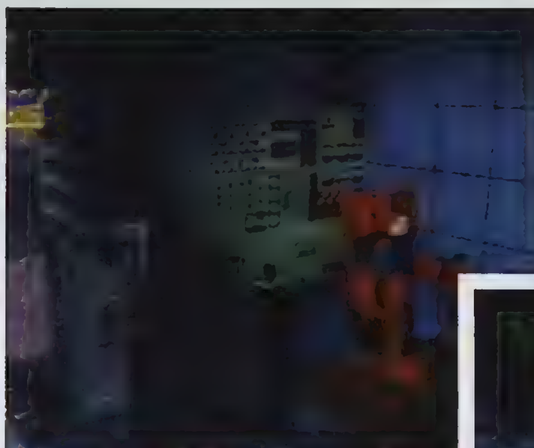
TOTALT
Namco gör ett försök att utveckla flyga-och-skjut-spelen genom att lägga till så mycket de bara kan. Tack och lov så funkar det mesta, vilket innebär en delvis ny approach till rymdstridsgenren

7 AV 10

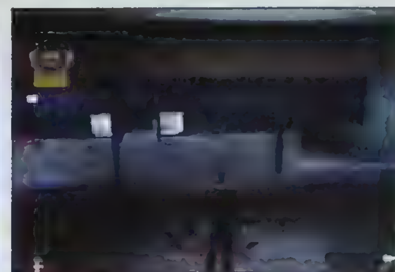


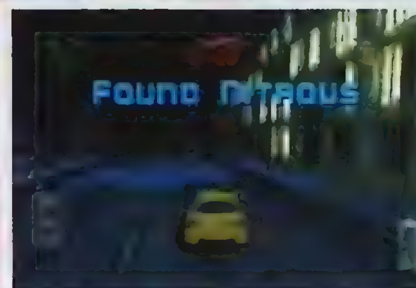
Shoot ´em up-delen i spelet är hyfsad, ända tills grafiken börjar sega till det hela. Då blir det plötsligt väldigt svårt att spela.





Det här tillhör ett av de konstigaste momenten i spelet. En fångelsevakt sitter fast i elektriska stolen. Du kan grilla honom eller lämna honom där, men *inte* rädda honom. McClane har tydligen blivit än mindre human på äldre dar.





OLYCKSFÖRFÖLJD SNUT DRABBAS AV GRAFIKBUGG



Die Hard Trilogy 2

> "Det här duger möjligtvis till att hyra en helg, men inte mer"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Fox Interactive
UTVECKLARE:	n-Space
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr/Shoot ´em up/Racing
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SYPHON FILTER 2

Ett agentspel fyllt med action och varierande uppdrag. Här har *Die Hard Tilogy 2* en hel del att lära.

John McClane är verkligen en snut med otur. Inte nog med att han fått bråka med terrorister i tre filmer – nu måste han göra detsamma i sitt andra PlayStation-spel. Han börjar onekligen se lite sliten ut.

Jag har inga problem med idén till *Die Hard Trilogy*-spelen. De bjuder på tre olika spelmoment från tre separata genrer. Först har vi action-äventyret i tredjepersonsvy. Det påminner lite om Syphon Filter 2 om man vill vara snäll. Där kutar McClane omkring och letar efter nycklar och nya vapen, och så får man skjuta en och annan skurk också.

Sedan har vi shoot ´em up-varianten i förstapersonsperspektiv, som påminner lite om *Time Crisis* eller *Virtua Cop*.

Slutligen måste man också åka bil genom staden utan att krocka med alla söndagsbilister.

Dessa tre olika komponenter har fått PR-avdelningen på Electronic Arts att hojta saker som "tre spel i ett!" och andra dumheter. Tittar man på de tre separata spelmomenten vart och ett för sig skulle inget av dem hålla för ett eget spel. Att då slå ihop dessa tre och kalla det för tre spel till priset av ett borde vara juridiskt straffbart.

Spelet börjar i tredjepersonsvy som ett actionäventyr. Du springer runt och letar efter vapen, nycklar och annat godis, samtidigt som du skjuter skurkar till höger och vänster. Det blev nämligen fängelseupplopp när McClane skulle träffa sin kompis, fängelsechefen. Problemet är bara det att grafiken är riktigt dålig. Det värsta är att kameran ofta placerar sig inuti en vägg. Detta får till följd att väggen "plockas bort" för att du ska se något, men då ser du också vad som finns i rummet på andra sidan väggen. Med andra ord blir du inte särskilt överraskad när du går in i ett rum och finner en skurk som gömmer sig bakom skrivbordet. Du såg ju skurken för länge sedan ute i korridoren, på grund av ovannämnda grafikmiss.

När du klarat av detta, trots en viss tristess, blir det i stället shoot ´em up i *Time Crisis*-stil, fast med dålig och ibland riktigt seg grafik. Slutligen har vi då bilavdelningen, som inte heller den är något att skriva hem om. Slår man ihop dessa tre spelmoment lämnas man med ett spel som i och för sig bjuder på massor av action, men som ändå är rätt trist.

Det här duger kanske för att hyra en helg, men inte mer. ■

Tommy Rydling

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Seg, ful och buggig	5
SPELBARHET:	Enkelt, jovisst, men det är inte bra för det	6
LIVSLÄNGD:	Knappast lika mycket värt som tre spel	6

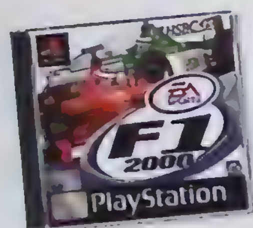
TOTALT
Tanken bakom *Die Hard Trilogy 2* är onekligen god, men eftersom de olika momenten i sig är så dåliga faller hela konceptet. Att denna uppföljare inte är bättre än föregångaren förbättrar ju inte omdömet heller.

6 AV 10



Visst går det bra att spela i splitscreen mot en kompis, men var är de andra bilarna?

EN LOVANDE START MED UTRYMME FÖR FÖRBÄTTRINGAR



F1 2000

Det är lustigt att det ska vara så svårt att få till styrningen i

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	EA Sports
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FORMULA 1 '99

Ett annat Formel 1-spel som är ungefär likvärdigt med *F1 2000*.



Så har då Electronic Arts gett sig in i Formel 1-cirkusen. Deras första F1-spel heter kort och gott *F1 2000*, och lär bli det första i en lång rad årligen återkommande spel.
För ett första försök är det inte alls dumt, men det finns en del saker att anmärka på.

F1 2000 påminner om de flesta andra Formel 1-spel som kommit och gått under årens lopp. Du kan med andra ord hoppa in i ett snabblopp utan vidare krusiduller, eller så kan du välja att delta i ett komplett världsmästerskap. Banorna i spelet är de som användes under säsongen 1999, komplett med korrekta förare och sponsorer, som sig bör.

Utöver dessa obligatoriska racingmöjligheter kan du också ställa upp i en tävlingshelg. Perfekt om du vill ha något mer matigt än bara ett snabblopp, men inte orkar med att starta en hel säsong. Under en tävlingshelg finns det tillfälle att provköra och meka med bilen, kvala, och slutligen köra loppet mot de andra förarna. De här tävlingshelgerna är en riktigt trevlig funktion, som ofta är alldeles lagom att ta sig an.

När du testar bilen på en bana är det fritt fram att finjustera olika inställningar. Hit hör markfrigången (det vill säga karossens höjd ovan marken), bromsverkan, växellådan, downforce, bränslemängd, med mera. Inställningen av alla dessa parametrar är föredömligt enkel, och förklaras i detalj medan du mekar. Det hela är också aningen förenklat, så om du vill pyssla med pedantiskt pill som i *Gran Turismo 2* är det här fel spel.



För att du ska kunna avgöra hur dina finjusteringar påverkar bilens prestanda kan du köra ett antal varv på träningen och sedan få upp olika linjediagram som visar bilens hastighet, växel, inbromsningar och rattutslag. Dessa diagram, som du glor på medan du står parkerad i depån, ser onekligen imponerande ut. Men när du försöker utläsa dem i detalj och faktiskt dra nytta av dem förstår du att de mest finns där för att det ser proffsigt ut. Det enda av diagrammen som jag på allvar hade någon nytta av var hastighetsdiagrammet, men visst är det en rolig funktion. När du är nöjd med dina inställningar är det dags att köra loppet. Nu måste du också välja rätt däcktyp, men konstigt nog finns inga särskilda våtdäck. Om det regnar får man förmoda att det gäller att köra med de mjukaste däcken, vilket antagligen är det bästa hur som helst.

Det första man märker när loppet ska börja och man står på startgriden är att spelet är riktigt snyggt. Framför allt lägger man märke till den dallrande hetluften bakom bilarna innan de far iväg längs startrakan.




Grafiken i *F1 2000* kan man inte klaga på. Synd då att styrningen är så mycket sämre.







just Formel 1-spel

Det andra man märker är att styrningen verkar lite sladdrig, och det är tyvärr något man måste vänja sig vid. Det finns inget sätt att dra ner känsligheten i styrningen, så fastän man använder den analoga spaken så försiktigt man kan så beter sig din bil som en smörklick på en het potatis.

Det är lustigt att det ska vara så svårt att få till styrningen i just Formel 1-spel. Eller är det meningen att det här ska vara en realistisk styrning? All heder åt Schumacher och kompani i så fall, eftersom de måste ha ett jäkla problem bara att få bilen att åka dit de vill.

Okej, det går att vänja sig en aning vid den fnattiga styrningen, men det känns inte alls bra. I riktigt bra bilspel kommer man till slut till en punkt där man kan sitta och slippa tusendelar på en varvtid, och där man bara har sig själv att skylla om man inte lyckas sätta nytt personbästa. I *F1 2000*, däremot, får du på grund av den sladdriga styrningen så gott som aldrig in ett varv som du är helt nöjd med. Alltid åker du av banan på något ställe, eller tvingas panikbromsa för att bilen inte beter sig som den ska i kurvorna.

Till de positiva bitarna kan vi nämna att spelet har helt okej svenska menyer, och till och med lite svenskt tal från depåchefen. Om du kör vårdslöst lär du få höra en hel del från sagde depåchef. Om du skadar bilen för mycket riskerar du nämligen att tappa däcken!

Döm om min förvåning när jag körde omkring på andra varvet på Silverstonebanan och undrade när jag skulle märka några skador på bilen och höger framdäck plötsligt började skeva.

"Du har skadat ett däck. Kör in i depån så fixar vi det" ropar depåchefen. Det är bara det att jag inte hinner så värst långt innan hjulet börjar skeva mer och mer och till slut lossnar helt! Hjulet studsar iväg över banan och jag får se mig snuvad på förstaplatsen.

Svårighetsgraden i spelet är definitivt av det lägre slaget. Lär man sig en bana hör det inte till ovanligheterna att man vinner ett lopp med tio sekunder på svåraste svårighetsgraden – en rätt anmärkningsvärd marginal inom Formel 1.

Nu kanske det låter som att *F1 2000* är ett helt värdelöst spel på grund av den dåliga styrningen, men så är definitivt inte fallet. Allt annat i spelet är verkligen väl genomtänkt och bra gjort. Vad man får är en komplett Formel 1-simulator, fast med en tydlig arkadkänsla och mindre lyckad styrning. ■

Tommy Rydling

HUR MAN...
KÖR BIL I 300 KM/H


Det är synnerligen svårt att spela Formel 1-spel tills man lärt sig banan utantill. Här har vi Melbournebanan i Australien.


Tanken i Formel 1 är att man ska ge full gas ända tills man kommer så nära en kurva att man måste bromsa max. Fegkör man förlorar man.


I de mindre snäva kurvorna går det bra att bara gasa på och försöka lägga bilen i en liten sväng.

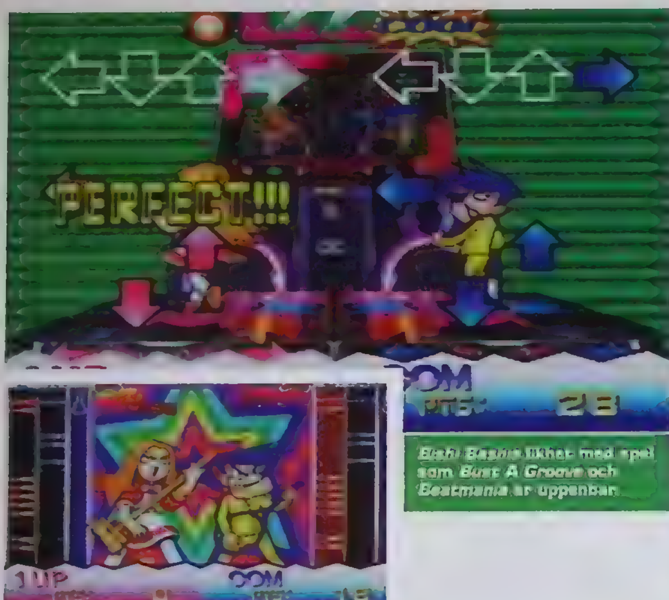

I de riktigt snäva kurvorna måste du stampa på bromsen när du är ungefär 75 meter från kurvan. Om du är riktigt skicklig kan du använda kerben för att skala av några hundradelar.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Riktigt snygg, men segar till ibland	8
■ SPELBARHET:	Ett komplett spel. Dock med dålig styrning	7
■ LIVSLÄNGD:	Kör ett helt världsmästerskap om du orkar	9

■ TOTALT
Ett bra första försök från Electronic Arts att slå sig in på Formel 1-marknaden. Spelet har många trevliga detaljer, men på den viktigaste detaljen brister det: styrningen. Bättre lycka nästa år

7 AV 10



Bishi Bashis likhet med spel som *Bust A Groove* och *Beatmania* är uppenbar.



I vissa spel racker det med att hamra på knapparna som en vettvilling. En tränad hand och ögonkoordination är vad som behövs här.

KAN VI INTRESSERA DIG FÖR LITE LÄTTSAM OMVÄXLING? DIREKT FRÅN ORIENTEN KOMMER...



Bishi Bashi Special

”*Track & Fields* spjutkastare har ersatts med en psykopatisk

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	KCES
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Partyspel
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–8

Ibland är det svårt att finna ord att beskriva hur kul vissa spel är. Det är vid dessa tillfällen skribenter börjar göra jämförelser – så om datorspel var glass, skulle detta spel vara en Häagen-Dazs med chockladströssel.

Missförstå oss nu inte: vad som än krävs för att få dig att dra på smilbanden finns i *Bishi Bashi* – sång, dans, fiske, fotboll, racing, gitarrknäppande, tårtkastning. Allt är inslaget i 96 små paket. Om du trodde att ett spel för 349 spänn är ett kap, vänta bara tills du får 96 för samma pris. Detta måste vara århundradets spelutdelning.

Det här enorma gänget minispel är uppbyggt på ungefär samma sätt som *Point Blank* och spelen är allt från aningen märkliga till fullkomligt vansinniga. Många av spelen är baserade på gamla spel släppta av Konami. Bitvis känns det som om det har tagit de bästa bitarna från deras populäraste spel, lagt till surrealistiska teman och ökat ljusstyrkan till max. *Track & Fields* spjutkastare har ersatts med en psykopatisk brud som försöker kasta en bröllopstårta i nyllet på medlemmarna i en församling. Här finns en exakt kopia av *Beatmania* och uppenbara influenser från andra japanska spel, som till exempel en slags retroversion av SCEE:s dansspel *Bust A Groove*, där dansstegen nu belönas med en ständigt växande afrofrisyr.



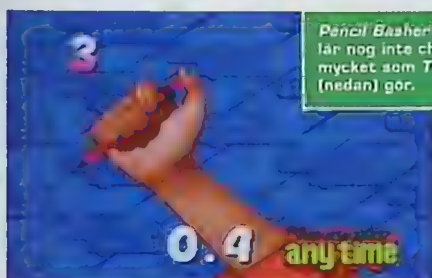
Bishi Bashi liknar närmast ett antal pusselspel. Antingen man hamrar på knapparna för att förstöra en byggnad eller om det hänger på ens reaktioner när man försöker fånga en huggande fisk, eller på koordinationen när man måste utföra t'ai chi-rörelser snabbare än en motståndare så testas ens skicklighet hela tiden.

Vissa spel är oundvikligen mer beroendeframkallande än andra (kolla till exempel in Squid Pinball), men med så här många att välja mellan kommer alla att hitta sin favorit. *Bishi Bashi* är ett spel man bör behålla i sin PlayStationsamling – man kommer att återkomma gång på gång, antingen när man kommer hem sent en lördagnatt, eller för en snabb omgång för att avgöra vem som ska diska en onsdagkväll.

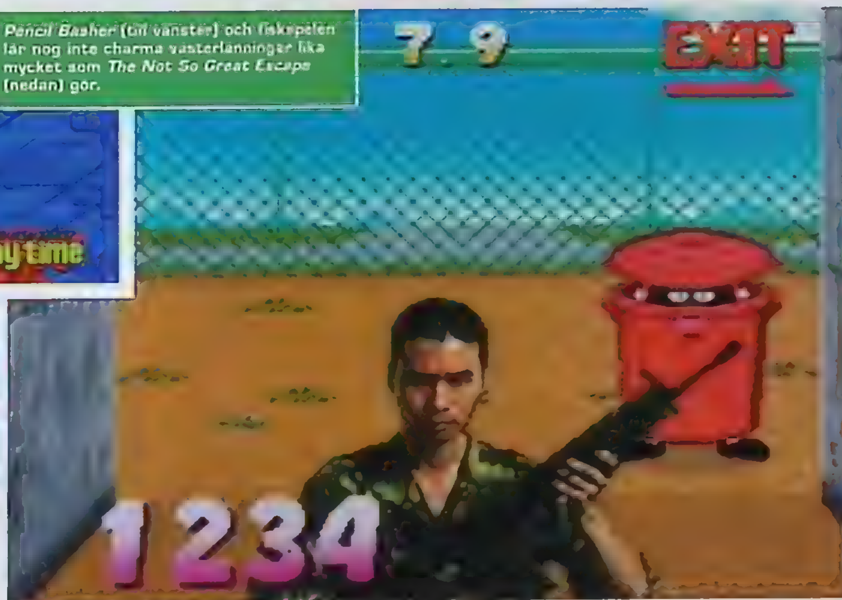
Grafiskt sett är *Bishi Bashi*


Mycket av det som gör spelet tilltalande är dess enkelhet och beroendeframkallande stil.

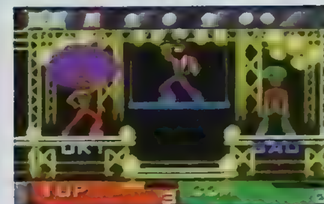



Pencil Basher (till vänster) och fiskespelen lär nog inte charma västerlänningar lika mycket som *The Not So Great Escape* (nedan) gör.





HUR MAN... DÖDAR DRAKEN


Om något av spelen kommer att få dig klistrad vid skärmen är det detta. Välj först Large Afro från spelmenyn.


Vänta på att din danslärare börjar skaka loss. Nu ska du bara försöka följa hans steg genom att trycka på knapparna i takt med den funkiga musiken.


Koncentrera dig på dansläraren och om du har rytmkänsla och tuffa rörelser kommer din afro att fylla hela skärmen.

brud som försöker kasta en bröllopstårta"

inte någon Mona Lisa, men dess grälla, överdrivna utseende ger det en surrealistisk charm. Dess japanska inspirationskällor sträcker sig förbi det visuella, eftersom deras designers använder den analoga kontrollen till fullo, uppmanar en att ringa in rätta svar, jogga och utföra diverse karaterörelser med tummarna.

Bishi Bashi är ett underhållande spel för en spelare, men dess största attraktion är läget för flera spelare. Det går bra att träna mot Sonys lilla grå låda, men den största upplevelsen får man onekligen när man möter en polare i en afroväxartävling.

Bishi Bashi's originalitet sticker ut som ett stoppljus i ett hav av trista uppföljare. Fanns det en Oscar för originalitet i TV-spel skulle *Bishi Bashi* vinna en.

√Köp det!

Catherine Channon


Spelets japanska ursprung märks inte bara på färgprakten, utan även på det kreativa användandet av analoga kontrollen.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN
POINT BLANK 2
Ännu ett kul spel med arkadstuk, fast med en pistol.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Skrikigare än AC/DC:s sångare	7
SPELBARHET:	Perfekt innan eller efter krogen	8
LIVSLÄNGD:	Lär hålla tills man får barnbarn	8

TOTALT
Med lika delar humor och vansinne är *Bishi Bashi Special* verkligen fantastiskt, men förlorar något om man inte får uppleva det genialiska flerspelarläget. *Bishi Bashi Special* är det ultimata partyspelet.

8 AV 10




Det finns massor av vapen och besvärjelser att hitta längs vägen. De flesta ligger i skattkistor som finns överallt.






Till skillnad från det ursprungliga Gauntlet-spelet innehåller Gauntlet Legends detaljerade miljöer, 3D-karaktärer och absolut inga svarta klumpar som ska föreställa nivåbossar.

SPELET SOM SLUKADE VÅRA SLANTAR ÄR TILLBAKA



Gauntlet Legends

"Gauntlet banade faktiskt vägen för dagens inställning att

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Blam
RELEASEDATUM:	Juni
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

Året 1985 innebar konceptet multiplayer inte mer än att ett gäng finniga grabbar stod och hängde vid den lokala spelhallens *R-Type-klon*. Sedan dök det dock upp en stor, fet burk med fyra separata joysticks, och de finniga grabbarna kunde liksom spela samtidigt – en som trollkarl, en som alv, en som krigare och den siste fick finna sig i att vara kvinnlig viking.

Ursäkta nostalgitrippen, men *Gauntlet* banade faktiskt vägen för dagens inställning att TV-spel är en kul grej, en grej att slappna av med, och till och med en social grej. Originalet var ett inte speciellt märkvärdigt skjutspel med en massa fantasyfigurer som knallade omkring i labyrinter, skjöt monster, samlade skatter och vräkte i sig mat. Spelarna guidades av en syntetisk berättaröst som dök upp vid kritiska ögonblick ("Kom ihåg – skjut inte på maten!"). *Gauntlet Legends* är en konvertering av Ataris arkaduppdatering från 1998 med aningen förändrade karaktärer (bågskytt ersätter alv), en mer målbaserad story (bekämpa den onda demonen Skorne) och, såklart, helt och hållet uppbyggt med polygoner.

Karaktärerna har ett lätt drag av RPG när det gäller styrkor och svagheter: bågskytten är snabb men svag, krigaren är tuff men långsam, trollkarlen kan sin magi men har svårt att hantera ett bredsvärd, medan valkyrian är en all-roundfigur. Målet är att slå sig fram genom individuella nivåer (berg, skogar, slott, fängelsehålor), döda, samla, upptäcka hemliga områden och aktivera speciella obelisker för att öppna ännu fler nivåer. Man kan byta in sina samlade skatter mot extra besvärjelser, snabbhet och vapen. Man skaffar erfarenhet som ökar karaktärernas uthållighet och slutligen kanske man lyckas samla de tretton väl gömda runstenarna för att kunna möta gamle bockfot själv öga mot öga.

Grafiken är primitiv, musiken är fruktansvärd och uselt synkad, och nivåerna är ofta förvirrande. Spelat i små doser är det ändå förvånansvärt spelbart, med exakt rätt grad av ledtrådar och gåtor i spelet som pekar i rätt riktning.

Actionsekvenserna är inte så sofistikerade (oftast anfaller monstren på en gång och utan att tänka, och det är bara att hugga ner dem tills alla är döda), men antalet fulingar och utbudet av vapen- och besvärjelsebaserade alternativ hindrar det från att bli tråkigt.

Snitta grismonstren med svärdet, spotta eld på skorpionerna och spara magiska strålar till bossar och minibossar. Det är ett spel som engagerar efter en stund. Till en början stör man sig på dess enkelhet, men fortsätt spela, och ett visst djup uppenbarar sig.

Skulle man tråkas ut av sina egna grymtanden och väldigt underhållande orgasmstön när man hittar mat, finns det trevliga alternativet att slå sig samman med en annan krigare. Förutom att strida rygg mot rygg mot löjligt många attackerande orcher finns det en massa annat man kan ta sig för – som att ta sig en lur medan kompanjonen står för svärdsvingandet, och sedan rusa fram och ta över när det är dags att plocka mat och ammunition. Dock är spelet långt ifrån så bra som det borde vara, med sin onödigt

Troll är inte de värsta fienderna, men de anfaller i stora antal, vilket kan ställa till med problem.







Oavsett vilken karaktär man väljer är spelet detsamma. Hugg och klyv och öppna kistor...

HUR MAN...

DÖDAR DRAKEN



Den första bossen är, liksom de övriga, en rejäl utmaning om man inte vet hur man ska göra...



Ladda upp med alla vapen, besvärjelser och hälsa du har. Så fort du materialiseras, aktivera en energisköld och börja skjuta.



Om den ger ifrån sig blå energi kan du inte hoppa undan, men energiskölden bör minimera skadorna. Fortsätt skjuta, hoppa undan och aktivera energiskölden tills draken slutligen kolar.

TV-spel är en kul grej"

svåra nivådesign som största irritationsmoment.

Hur kul är det att slåss och ducka sig igenom en lång bana med bara en öppning, bara för att, när man väl kommit ut, informeras om att man missat en viktig obelisk eller runa? Man har då inget annat val än att gå in igen och börja om från början, utan att någonting har ändrats (monstren och fällorna är desamma) förutom ens egen minskade hälsa och power-ups.

Även om texterna håller en uppdaterad med information om uppdrag och gömda föremål finns där inga tips om bossarnas svaga punkter eller den allmänna geografin. Undernivåerna är inte ens märkta, så det blir ofta till att gissa och famla sig fram – och upprepa om och om igen. Ett spel att hyra. ■

Andy Lowe



Ibland är det bäst att undvika fienden, men oftast är det enklare att ta kål på dem.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

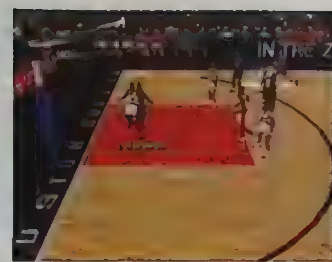
FIGHTING FORCE
Inte världens mest komplexa spel, men roligt.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Fult och amatörmässigt, dock snygga mellansekvenser	5
■ SPELBARHET:	Tjatigt men funkar, roligast med flera spelare	7
■ LIVSLÄNGD:	Stort och svårt, men inte nog med hemligheter och sidospår	6

■ TOTALT
En bitvis inspirerad uppdatering av en arkadklassiker som brister kraftigt när det gäller klass och utseende. Behöver klarare nivådesign och mer fokus på flerspelarläget.

6 AV 10



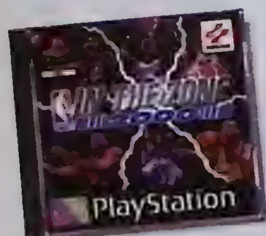


I introt ser man långa karlar sätta bollen i korgen. Efter att ha spelat detta vill man kasta *spelet* i korgen.



Taktik är inte det här spelets styrka. Det går att ändra sina formationer, men utan intelligenta spelare hjälper det inte mycket.

ETT NYTT BASKETSPEL SOM ÄR SÄMRE ÄN SIN FÖREGÅNGARE – HUR KUL ÄR DET?



NBA In The Zone 2000

Dess visuella brister är *In The Zone 2000:s* minsta problem

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Basket
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–8

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

NBA LIVE '99

Spännande för nybörjaren, fansen blir uppslukade, och det har läcker grafik.

När började allt gå fel för Konamis basketspel? En gång var de det enda alternativet till *NBA Jams* två mot två-spel och den snygga motvikten till *NBA Lives* ganska primitiva simulatorer. Men inte längre. Medan *NBA Live* trampat gasen i botten med helgjutet, taktiskt spelande och en smartare spelmotor för varje år, har Konamis *In The Zone* stått och slagit rot.

Ett nytt år och ännu en uppdatering, i stället för det helt nya koncept vi hoppats på. Alla 29 *NBA*-lagen och över 300 spelare finns här, men mycket av stjärnglansen har flagnat av. *In The Zone '99* kritiserades bland annat för att det inte stimulerade ögonen, och tyvärr är 2000-varianten lika trist att titta på. I verkligheten är basket en smidig, snabbflytande sport med briljanta individuella inslag, men detta struntar *In The Zone 2000* helt och hållet i. Spring mot korgen och du dunkar i bollen på ett amatörmässigt sätt – det är som ett fotbollsspel med alla snygga sparkar bortplockade till förmån för tåfjuttar och tråkiga bredsidor. Inte hjälps det av att animeringen knappast är övertygande. Det ser ut som om spelarna lyfts upp i luften av osynliga trådar.

Dess visuella brister är dock *In The Zone 2000:s* minsta problem. Liksom alla andra sportspel står det eller faller beroende på de PlayStationkontrollerade lagkamraternas intelligens, eller – i det här fallet – deras idioti. De är okej när de attackerar, men när det gäller försvar springer spelarna iväg från bollen. När motståndarna rusar mot korgen trycker de sig förbi dina försvarsspelare, och själv hamrar man frenetiskt på knappen för att hitta någon i rätt position att blockera. Inget händer.

Motståndarna seglar obehindrade upp längs planen, slänger ännu en boll i korgen och får ytterligare två poäng. Självklart betyder denna slapphet i försvarsarbetet att det även är lätt för dig att göra mål – kanske för lätt, eftersom man närmast vadar fram genom motståndarna och sätter bollen precis som om de där försvarstyperna inte vore där.

Den här senaste uppföljaren till *NBA In The Zone* är kanske inte världens sämsta basketspel, men med det utmärkta *NBA Live* ute på hyllorna måste detta få båda tummarna ner. Det är genomsnittligt på alla sätt och man glömmer bort det omedelbart. Okej, så när kommer *Live 2000?* ■

Pete Wilton

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Små spelare vars animering är begränsad	6
SPELBARHET:	Det går inte att dunka ordentligt och fångar inte intresset	5
LIVSLÄNGD:	Vi såg, vi spelade, vi somnade	4

TOTALT
Det är tråkigt när en fartfylld sport som basket förvandlas till ett sömnigt spel som detta. Vi skulle kunna förlåta den vissna grafiken om det bara innehöll lite taktik, men det gör det inte. Lika bra att lämna planen.

5 AV **10**

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. Vi skickar inga svar privat.

PSM FÖR NYBÖRJARE?

Hallå PSM-redaktionen!
Förut tyckte jag att PSM var en riktigt bra tidning eftersom den förmedlade information som man inte hade hört förut, men nu så skriver ni bara om gammal skit som alla redan vet om. Är det för att ni satsar på nybörjare?
Jag råkade läsa en insändare som en som kallade sig för Adam hade skickat in, där han bland annat frågade om man kommer att kunna spela PSX-spel på PlayStation2 och den frågan svarade ni helt fel på, eftersom att det är bekräftat att alla PSX-spel inte alls kommer att fungera på PS2.
Dessutom så berättade ni hur man lurar sin PSX så att man till exempel kan spela NTSC-spel på den. Och där är det två punkter jag vill klargöra: dels fungerar tricket bara på 95:or och mycket tidiga 96:or och dels så är tricket så gammalt att man med stor säkerhet kan finna det i bibeln. Det jag försöker säga är att alla redan vet om det, förutom dom som kanske är lite efterblivna. Detta tyder ur min åsikt på okunnighet bland redaktionen.
Och varför belöna bra insändare med ett Joytech minneskort som de sparade filerna bara raderas automatiskt på efter ett tag? Det gjorde i alla fall mitt och några som jag har pratat med.
En sak som jag märkt är att de flesta försöker fjäska in sin insändare genom att till exempel säga: "Tack för en helt underbar tidning", å därför ska jag säga tvärtom och se om ni ändå tar med denna insändare.
Tack för en helt otroligt sanslöst dålig tidning!
Tor

P.S. Ta inte allting för bokstavligt i denna insändare. D.S.

Hallå Tor!
Låt oss börja med att klargöra att vi gör en tidning var fjärde vecka och att varje tidning skickas till tryckeriet cirka tre veckor innan den kommer ut till butikerna. Detta för att tryckeriet ska hinna trycka den och lägga i CD-skivorna och plasta in den och köra ut den till butikerna. Tekniskt sett var det där en förenkling, men du förstår kanske idén.
Det betyder att när vi skrev svaret till Adam så hade inte Sony gått ut med informationen om problemen med bakåtkompatibiliteten. Och när vi gjorde förra numret hann inte Bill Gates göra något officiellt uttalande om X-Box förrän två dagar efter att vi skickade tidningen till tryckeriet. Om vi gjorde en dagstidning skulle vi naturligtvis inte välja att skriva gamla nyheter. Det hoppas vi du förstår.
Och ja, tricket med att lura din PlayStation att spela NTSC-spel är gammalt. Därför skrev vi: "Du kan testa det här gamla tricket". Att tillgången till gammal kunskap skulle vara ett bevis på okunskap, som du antyder, är ett argument som vi inte alls förstår. Kanske du kan utveckla det påståendet i en ny insändare?
Sedan undrar vi hur Adam känner sig när du indirekt anklagar honom för att vara efterbliven. Och även om ett trick är så gammalt att man "med stor säkerhet kan finna det i bibeln" så är det inte alla som läser bibeln. För att svara på din fråga så inriktar sig inte tidningen specifikt till nybörjare, men det är alltid trevligt om man kan göra en tidning som inte bara de mest insatta (som du, uppenbarligen) kan ha glädje av.
Vad minneskorten anbelangar så vet vi att det kan vara problem med tredjepartstillverkade sådana, men vi har inga negativa erfarenheter av Joytech-kort. Har din data raderats föreslår vi att du vänder dig till distributören (i det här fallet Jack of all Games, 08-760 02 40).
Slutligen skriver du att vi inte ska ta allting för bokstavligt i din insändare. Vet du vad "bokstavligt" betyder? Eller menar du på fullt allvar att du har tagit dig tid att skriva och posta en insändare där du bara skriver saker som du inte menar?
Red

P.S. Det här svaret skrev jag redan den 2 maj 2000, men tidningen du håller i din hand kom inte till butikerna förrän den 31 maj. Konstigt va? D.S.

FOTNOT: Vi var tvungna att redigera Tors insändare för att öka läsbarheten och för att få ett grammatiskt korrekt språk.

UNDERBAR GRÅ MASKIN

Hej! Vilken underbar apparat Sonys lilla grå är! Min CD-spelare gick sönder för ett tag sen och först tänkte jag köpa en ny för några tusen, men så kom jag att tänka på min PlayStation.
Jag letade bland annonserna i PSM och hittade en stereokabel för en hundralapp! Kopplade ihop min PlayStation med stereoanläggningen och förutom att jag nu kan lyssna på musik igen har mina spel fått en ny dimension. Känslan av att spela Metal Gear Solid i stereo-surround ur fyra högtalare är fantastisk!
Det har skrivits en del om DVD-film till PS2, men kommer man att kunna spela musik-CD på den?
Tack för ordet.
Magnus

Hej Magnus!
Japp, det finns många spel som verkligen får sig ett lyft om man kopplar dem till sin stereoanläggning. Testa *Colony Wars: Red Sun* någon gång om du får tillfälle. Snacka om dramtisk musik!
Visst går det att spela musik-CD på PlayStation2, precis som på gamla PlayStation. Däremot har man tagit bort de olika effekterna som gör att musiken låter som om den spelas upp i en kyrka eller en studio, och så vidare.
Om du vill spela upp en musik-CD på PlayStation2 är det bra att stoppa in den i maskinen så startas uppspelningen automatiskt och du får upp alla kontroller du behöver för att hoppa till nästa låt och spola framåt och bakåt och allt sådant där.
Musik-CD har otroligt nog ingen regionsindelning, så det hör till en av de få saker du kan spela upp på en PlayStation oavsett var du köpt den. Detta till skillnad från spel och DVD-filmer.
Red

FÖR KRÅNGLIGA KONSOLER

När jag läser om 128-bitarskonsolerna och deras möjligheter blir jag både arg och ledsen. Varför måste nutidens konsoler bli som datorer? Man kan ladda ner demon på en hårddisk, spela i nätverk, surfa på internet, kolla på DVD och så vidare, och det kommer inte att vara gratis att spela nätverk eller surfa på internet heller.
Visst är det bra att det blir bättre grafik och högre upplösning, men räcker det inte med det? Alla får tycka som dom vill, men jag vill fortfarande ha kvar konsolerna som dom är. Varje gång när man sätter i en cd i sin PlayStation, trycker på knappen och spelet går i gång är det en fröjd, men nu menas det att man ska logga in på Internet med PlayStation2 och ha flera valmöjligheter. Många vill ha det så och jag klandrar dom inte, men jag tror att själva spelglädjen sänks.
Tack för ordet!

P.S. Jag vill självfallet att det fortsätter att utvecklas nya och bättre konsoler. D.S.
Mikael

Hej Mikael!
Vi förstår din ängslan över de nya, mer avancerade konsolerna. Risken finns ju att de betraktas av både köpare och utvecklare som aningen förenklade datorer i stället för spelkonsoler. Detta är definitivt en möjlig fälla för Microsofts kommande konsol X-Box, som ju ska innehålla hårddisk, nätverkskort och Internetanslutning.
Om en konsol hamnar i den sitsen kan det lätt bli så att spelutvecklarna gör typiska pc-spel till den, som kanske inte passar så bra när man sitter i soffan framför TV:n. Om dessutom köparna uppfattar konsolen som krånglig och datoraktig så kanske de inte köper konsolen, och så har vi en ny konsolkalkon.
Däremot måste vi ju vara positivt inställda till alla maskiner som kan tänkas ge oss bra spelupplevelser till en billig penning. Så länge en konsol fungerar enkelt och bra får de i vår mening gärna ha både modem, tangentbord och hårddisk. Huvudsaken är sedan att det kommer bra spel till den.
Och när det gäller PlayStation2 kan vi bara säga att de första spelen verkligen bådar gott inför framtiden.
Red

NOLL KOLL

Hej
Varför är det olagligt att bränna spel?
Max

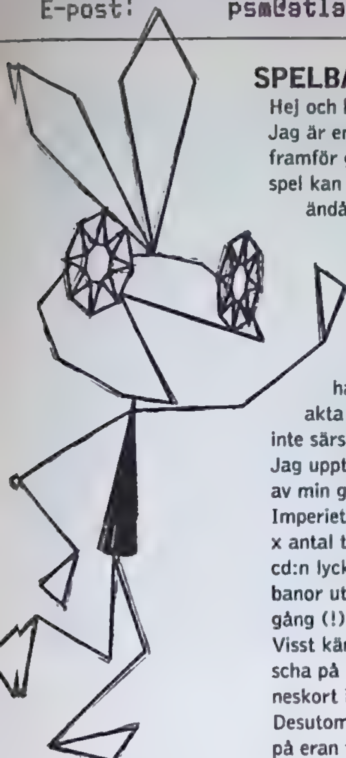
Hejsan Max
Vi säger att du, trots din ringa intelligens, lyckas skriva en bok. Vill du då att:
a) alla i hela världen hämtar hem texten gratis på Internet utan ditt tillstånd, eller
b) att de som vill ha boken köper den så att du får betalt och kan försörja dig på försäljningen?
Efter att ha svarat på ovanstående fråga är det fritt fram att dra sina egna slutsatser.
Red

DEN STÄNDIGA FRÅGAN

För det första vill jag säga att ni har världens bästa tidning!
Men jag har en fråga: vilket spel tycker ni är bäst?
Ingen signatur

Åhå, den eviga frågan. Tja, vi antar väl att du bara syftar på PlayStation-spel och att du inte har några preferenser vad gäller genre. Det är svårt att bara ta ett spel och säga: det här är bäst.
Bästa bilspelet är *Gran Turismo 2*, såvida man inte gillar rally, *då Colin McRae Rally 2* är bäst.
Metal Gear Solid är bästa agentlir.
International Track & Field 2 är ett av de bästa sportspelen.
Music 2000 är det bästa musikskaparspelet.
Final Fantasy VII är det bästa rollspelet.
Soul Blade och *Tekken 3* är de bästa fightingspelen.
Jag hoppas du förstår dilemmat med att utse ett av dessa spel till det bästa någonsin. Allt handlar om vad man gillar för genre, men där har du i alla fall några höjdarlir. Har du inte allihop är det bara att springa ut och köpa!
Red


En underbar grå maskin.



SPELBARHET FRAMFÖR GRAFIK

Hej och hå PSM!
Jag är en sådan person som sätter spelbarhet framför grafik. Grafik är bara en bonus. Ett spel kan ha hur snygg grafik som helst men ändå vara dåligt och tråkigt.
Ett bra exempel på spelbarhet är Yaroze-spelet *Gravitaion* (som finns i många versioner). Det bygger på ett gammalt koncept. Man flyger sitt rymdskepp genom portar i ordning i tre varv och sen har man vunnit. Det gäller också att akta sig för väggarna. Grafiken imponerar inte särskilt, men det är *hur* kul som helst.
Jag upptäckte spelet glatt när jag dammade av min gamla euro-demo 34. Jag satte på Imperiet i bakgrunden och började spela. Efter x antal timmar, omförsök och många varv på cd:n lyckades jag med mitt mål. Att klara alla banor utan att krascha mitt skepp en enda gång (!).
Visst kändes det jobbigt när man råkade krascha på level 8, men det var väl värt ett minneskort i alla fall? Det tycker i alla fall jag. Desutom har jag spenderat runt 1 500 kronor på eran tidning så ni borde kunna unna mej ett kort.
Tack på förhand och tack för en underbar tidning med skojiga demo-skivor.
David, alias SodaMann

Hej och hå David!
Det finns många som resonerar som du när det gäller spelbarhet kontra grafik. Faktum är att de flesta gamla gamers, inklusive alla här på redaktionen, håller med dig helhjärtat. Tyvärr finns det många spelutvecklare som koncentrerar sig på det som engelsmännen betecknar "bells & whistles" (ögongodis) i stället för spelbarhet.
Vad gäller minneskortet så har vi redan gett bort dett till en annan insändarskribent. Men försök gärna igen!
Red



Okej, snubben till höger från *Final Fantasy VIII* är måhända snyggare än kaninen i *Vib Ribbon*, men vilket av spelen är roligast?

MÅNADENS BREV

PC BÄTTRE ÄN PLAYSTATION

Hej, mitt namn är Stefan. Jag kan berätta varför pc:n är så mycket bättre än PlayStation. Jag tänker också ge er lite konstruktiv kritik på era svar till några insändare.
Pc:n är bättre än PlayStation i många avseenden. Mitt första argument för detta är att pc:n har betydligt bättre och snabbare grafik. Jag känner det tydligt i nyare spel som exempel Driver. Bortsett från att det är fulare på PlayStation så är det betydligt segare – när man får för många poliser bakom sig så går det riktigt segt, vilket bidrar till att spelglädjen sjunker.
Mitt andra argument för detta är att nätverksmöjligheterna är usla jämfört med pc:n. Visserligen går det att koppla ihop några PlayStation, men det är praktiskt taget allt. När det däremot gäller pc:n så kan jag förutom att koppla ihop flera datorer också spela över Internet. Ett bra exempel på detta är spelet Half-Life, där finns det cirka 2 000 spelare online varje dag!
Mitt tredje argument är att pc:n är kompatibel med nästan alla spelkonsoler. Jag kan och spelar hellre PlayStation-spel på min pc. Anledningen till att jag inte spelar PlayStation-spel på min PlayStation är att de blir snyggare och snabbare på pc, vilket bidrar till en ökad spelglädje. Jag kan även spela Nintendo-, Super Nintendo- och Nintendo 64-spel på min pc.
Mitt fjärde argument är spelen. Eftersom pc:n kan spela PlayStation-spel och även pc-spel så är det självklart att man inte köper en konsol till varje spel. Till exempel om jag vill spela Super Mario en dag och spela Colin McRae Rally en annan dag så köper jag inte två konsoler utan bara en pc.
Jag har hört i flera andra PlayStation-tidningar att pc:n inte är kul för att man sitter själv framför skärmen. Visserligen kan man sitta framför skärmen om man vill. Fast om man inte vill kan man skaffa en converter eller ett grafikkort med TV-utgång.
Jag har även hört PlayStation-tidningar säga att PlayStation har skönare handkontroller, vilket jag anser är fel, fel och fel. Det finns ett oändligt stort antal handkontroller till pc, så man borde hitta någon trevlig.
Det jag gärna skulle vilja ha svar på efter mina argument är: varför köper man en PlayStation när pc:n finns? Är den enda anledningen ekonomiska skäl?
Jag skulle även vilja klaga på att ni ger oseriösa svar på viktiga frågor. Jag blev faktiskt besviken efter att läst frågor och svar i nummer 27. Jag läste artikeln "Brända spel – ja". Och svaret var ytterst oseriöst, och absolut inte konstruktivt. När jag sedan läste artikeln "Brända spel – nej" så fick denne ett seriöst, konstruktivt svar. Jag märkte även att ni hängde upp er på en felstavad artikel, vilket jag anser är fel.
Jag hoppas att ni inte tar mina klagomål som något negativt utan som en hjälp på vägen. Ni är faktiskt en riktigt bra PSX-tidning!
Med vänlig hälsning,
En sann spelveteran

Hej du Spelveteran!
Dina argument för pc:ns förträfflighet är inte helt dumma. Det vi definitivt kan skriva under på är att en pc av i dag är mycket kraftfullare än en PlayStation. Detta är inte så konstigt med tanke på att man räknar med att prestandan i pc-världen fördubblas var artonde månad. Sedan PlayStation lanserades 1994 har pc-datorerna alltså fyrfaldigat sin prestanda, medan PlayStation inte har utvecklats alls. Det är ju det som är grejen med konsoler: att de inte ska uppgraderas utan bilda en solid bas för spelutvecklare och användare. I och med PlayStation2 är man ikapp pc:n igen.
Du skriver också en hel del om dina konsolemulatorer. Vi antar att du kör Bleem! för att spela PlayStation-spel på din pc. Sony ligger i konflikt med företaget bakom den emulatorn, eftersom Sony anser att de brutit mot upphovsrätten med sitt program, men än så länge är det okej att använda det programmet.
Vad som däremot inte är okej i lagens mening är att använda emulatorer där du måste skaffa piratkopierade spel. Med Bleem! Använder du dina egna spel, så det är ju ingen fara, men för att köra spel till Nintendo-emulatorerna måste du använda olagliga piratkopior av spelen, eftersom det inte går att använda originalspelen rent fysiskt (spelen måste ligga på pc:ns hårddisk). Detta är med andra ord olagligt och en anledning så god som någon att köpa en spelkonsol om man gillar de spel som finns tillgängliga till den.
Vad gäller nätverksmöjligheterna på PlayStation så går det att koppla ihop två maskiner, men sorgligt få spel utnyttjar denna möjlighet. Det är synd, men detta kommer ändras i och med PlayStation2, med sitt Internetstöd.
Slutligen vill vi bara säga att handkontrollen till PlayStation visst är mycket skönare än någon "pad" du kan hitta till pc.
Vi får väl anta att det finns läsare som har vissa synpunkter på Spelveteranens insändare? Spelveteranen i fråga blir hur som helst månadens vinanre av ett minneskort. Inte för att vi håller med i allt han säger, utan för att han skrivit en intressant insändare.
Red

Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.



UPPFÖLJAREN TILL EN KLASSIKER

Star Ocean: The Second Story

Spelföretaget Tri-Ace har i *Star Ocean: The Second Story* gett oss ett av de största och mest komplexa spelen som har tillverkats. Det är därför hög tid att vi tar itu med lite hemligheter i detta RPG.

TOLV FÖRDÖMDA MÄN (OCH KVINNOR)
Det finns inte mindre än 12 spelbara karaktärer att bekanta sig med i detta RPG. Vissa är lätta att finna, andra desto svårare. I detta kapitel ska vi gå igenom hur man hittar alla dessa sköna individer. I början får man välja mellan två karaktärer (Claude och Rena). Vissa karaktärer kan endast hittas om man spelar som den ena eller den andra huvudkaraktären.

CLAUDE
Jordpojken Claude är svår att missa. Antigen startar du spelet med honom eller om du har valt Renas väg så möts ni ett par minuter in i spelet. Claude är en väldigt viktig karaktär och ska alltid användas i strid.

RENA
Här gäller samma sak som med Claude. Eftersom Rena är spelets andra huvudkaraktär så startar du antingen med henne, eller så möts ni snart. Rena är också otroligt viktig för spelet, eftersom hon har förmågan att läka folk under strider.

CELINE
Celine är en färgsprakande magiker. Det första du ska göra för att hitta henne är att tala med kungen i staden Cross. När detta är gjort kan du hitta Celine i samma stad, där hon slåss om en skattkarta. Efter en liten pratstund så övertalar hon din grupp att följa med henne på en skattjakt. När denna jakt är avklarad så föreslår hon att följa med er (valet är ditt – du kan svara ja eller nej).

OPERA
Att hitta och få med sig Opera är lite svårare än de föregående karaktärerna. Först och främst får du inte ha tagit med Ashton i din grupp (vi kommer till honom senare). Det första du ska göra är att under Privat Action i staden Cross iaktta den treögde mannen som springer ifrån slottet. Sedan efter att du har deltagit i turneringen i Lacour ska du gå tillbaka till baren i Hilton. Där träffar du för första gången Opera, som du sedan ska följa till slottet i Cross. När du talar med kungen så ska du ställa frågan om den treögde mannen. Nu har du fått tillgång till Bergspalatset som är i närheten av Cross. Gå till detta palats och till slut så kommer du där att möta Opera igen. Du kan nu välja om du vill ha med henne eller inte.

ASTHON
Ashton är en av de coolaste killarna som man kan hitta i detta spel. Efter att du har klarat av problemet med de kidnappade barnen i mars så ska du bege dig till Hilton. Där ska du leta upp de två personer som står och svamlar om att det finns en drake i Salva Mines. Gå sedan tillbaka till just Salva Mines och tids nog så stöter du ihop med Ashton.

BOWMAN
Bowman är inte bara spelets Robin Hood, han är också örternas mästare och har ett gäng kraftfulla eldattacker. Om du låter Bowman hänga med i ditt gäng så kan du inte ta med karaktären Precis. Om du redan har denna karaktär så följer Bowman således inte med dig.

Bowman möter man i staden Linga. Det första han gör är att skicka iväg dig på ett uppdrag att hitta en ört som ett prov för att du ska få träffa hans mästare. När detta är gjort så skall du ge denna ört till honom och efter mycket om och men så kommer han fråga om han får slå följe med Claude och gänget.

DIAS
Denna snygge kille är roten till mycket avundsjuka och heta diskussioner mellan Rena och Claude. Dias är mycket kraftfull när han kommer med i din grupp och hans svärdkonst är vida känd. Det finns dock ett problem. Dias kan endast sluta sig till gruppen om du spelar som Rena. Valde du Rena från början så är det dock inga problem, Dias hänger då på mer eller mindre automatiskt.

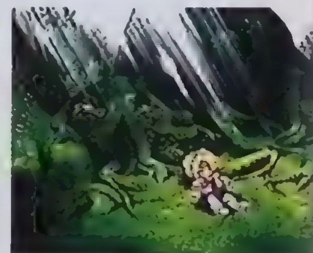
PRECIS
Som jag sa förut så kan du inte få tag på denna sköna dam om du har tagit Bowman till ditt hjärta. Men om du föredrar damer framför herrar så ska du först prata med henne i Linga. Sedan ska du besöka Linga igen med hjälp av Private Action-kommandot. När du nu är själv så är det bara att leta upp henna igen och hon är din för alltid.

ERNEST
Världen i *Star Ocean* blommar av kärlek och självklart ska du leta upp Operas pojkvän Ernest. Först och främst måste du självklart ha Opera i din grupp. Nästa steg är att utföra ett Private Action i staden Arlia. Där berättar Opera om hennes sönderslagna skepp som finns i Shingo Forrest. Bege dig till skogen hon pratar om och hitta detta skepp. När du har klarat av Hoffman Ruins i skogen så får Opera syn på sin pojkvän. Men det är något skumt över honom och efter ett välriktat skott från Opera får vi veta att det som såg ut som Ernest i själva veket var ett monster. Ge monstret vad han tål, så får du sen chansen att fånga upp Ernest i din grupp. Opera ställer en fråga. Svarar du ja så stannar både hon och hennes pojkvän i din grupp. Svarar du nej så sticker de båda iväg.

LEON
Leon är en borskämd unge som dock är en väldigt skärpt vetenskapsman. För att få med denna kaxige typ så måste du spela som Claude. Leon hittar man i Lacours slott där han jobbar med att framställa diverse ting. Du får sedan som ett straff av kungen släpa med dig denna pojkspoling på ett uppdrag i Hoffman Ruins. När uppdraget är slut lämnar han gruppen. Men om du går och pratar med honom igen så beslutar han sig för att följa med. Om du dock spelar Renas spel så kommer han inte att hänga på.

NOEL
Noel är som Rena en hejare på att hela folk och är därför mycket bra att ha. Han har dessutom en hel del offensiva sidor som inte går av för hackor. Noel går knappt att missa - när du kommit till planeten Nede så kommer du få utföra ett uppdrag i Cavern of the Red Crystal. När du där sedan har dödat slutbossen blir Noel så imponerad att han erbjuder er sina tjänster.

CHISATO
Chisato är en tjej med ruter i. Det första du ska göra för att vinna hennes gunst är att hitta alla skatter i grottan där du hittade Noel. Det är även i denna grotta som du för första gången får syn på henne. Hon kommer i en scen inspringande framför näsan på dig och försvinner lika fort. Men under hennes springfärd så tappar hon sitt journalist-ID. Detta ska du naturligtvis ta upp, för att sedan bege dig till hennes redaktion i Central City. Efter du visat henne kortet så följer hon sedan med dig.



IT'S ONLY ROCK 'N ROLL BUT I LIKE IT
Alla har en egen musikstil som man tar till sitt hjärta. I *Star Ocean* behöver karaktärerna sina favoritinstrument. Självklart har vid skaffat fram en lista över dem bara för er:

Claude - Silver Trumpet
Rena - Lyre
Ernest - Cembalo
Celine - Violin



Dias - Cembalo
Bowman - Harmonica
Opera - Piano
Noel - Shamisen
Ashton - Piano
Chisato - Organ
Precis - Harmonica
Leon - Violin

DEN HEMLIGA GROTTAN
Tri-Ace, som skapat *Star Ocean: The Second Story*, nöjer sig inte med de över 80 olika sluten och de timtals med speltimmar som krävs för att komma igenom detta epos. Naturligtvis har de lagt in en extra svår och hemlig grotta för den som inte kan få nog av Claude & kompani. Vi ska i detta kapitel gå igenom denna grotta våning för våning. Först och främst måste man dock hitta dit. Till att börja med måste du ta dig fram till den absolut sista "save-pointen" i spelet. Den hittar du precis innan slutbossen. När du sparat ditt spel där ska du ta dig till Fun-city. När du kommer till Fun city ska du tala med den gamle mannen som håller till bakom stadion. Han frågar dig om du vill lämna dina minnen. Eftersom du sparade spelet innan slutbossen så får du nu en ny fråga. Svara glatt ja på denna så kommer du att hamna i Arlia vid sidan av ett konstigt djur. Prata med djuret och säg frasen "you silly Vern Vern". Du kommer nu att slungas tillbaka till verkligheten. När du sedan lämnar Arlia så kommer en Synard vänta på dig. Nu kan du flyga till den gömda grottan som befinner sig på en ö i sydvästra hörnet på kartan.

FÖRSTA VÅNINGEN
Knata på tills du kommer fram till en spak i väggen. Glöm inte att leta upp alla skatter på vägen, eftersom hela denna grotta är fylld av godsaker. Dra i spaken på väggen och dörren till denna vånings boss öppnas på ett annat ställe. När du har letat upp alla skatter är det bara att knalla på tills du kommer till bossen. Bossen på första våningen är inte svår så det ska inte vara några problem (du måste dock ha en relativt hög level för att över huvud taget klara dig i denna grotta).

ANDRA VÅNINGEN
På denna våning finner vi en av de svåraste gåtorna i denna grotta. Målet för att lösa gåtan är att ställa statyerna på våningen så att de pekar åt rätt håll. Så här ska statyerna stå:
(Yufie = Syd, Lloyd = Öst, Cistina = Syd, Feria = Öst, Luke = Norr, Milene = Syd, Sharon = Väst). Nu kommer du att kunna slåss med våningens boss. Spring sedan upp till nästa våning.

TREDJE VÅNINGEN
Det som gäller här är att gå igenom alla rum utan att gå igenom något rum två gånger. Sedan är det dags för en boss igen i form av en klocka. Denna boss kan vara ganska knepig, så var beredd.

FJÄRDE VÅNINGEN
På denna våning, som på alla de följande våningarna, finns det väggar som går att gå igenom, så titta noga överallt. Till slut hittar du dock en spak som du ska dra i för att framkalla våningens bad guy. På denna våning är bossen ingen mindre än gudinnan av musik. Du kan för henne spela någonting som hon tycker om och får då ett bra hjälpmedel som tack. För detta måste du ha Level 10 Music Ability.

FEMTE VÅNINGEN
På denna våning stöter du ihop med Puffy och hennes husdjur. Vad du än svarar på hennes frågor så måste du till slut slåss mot hennes vän. Spring från denna fight eftersom den är omöjlig att klara av. Spring vidare tills du möter de klockmonster som finns på våningen. När du har gjort detta så kommer Puffy att tappa vapnet weird slayer.

SJÄTTE VÅNINGEN
Här möter du ingen mindre än jultomten själv. Han är dock inte lika generös som på julafton, men han erbjuder i alla fall att sälja en hel del sköna grejer som kan vara till stor hjälp. Efter att du tittat efter hans renar (det finns inga) ska du forsätta och möta bossen på våningen.

SJUNDE VÅNINGEN
Vad är nu detta? Ett altare och så vill de att du ska offra någonting? Det du ska göra är att hitta den trasiga juvelen som finns på samma våning. Sedan ska du använda din färdighet Metal Working (helst på Level 10). Nu har du trollat fram en hel juvel. Offra denna till gudarna och en gud stiger fram. Döda denna best och knalla upp en trappa till nästa våning.

ÅTTONDE VÅNINGEN
Kanske ett av de konstigaste ställena i *Star Ocean* är just denna våning. Här ska du mata en vägg det bästa mål du kan tillaga. När du märker att väggen gillar maten ska du ge honom den värsta dryck du kan brygga ihop. Väggen får nu ont i magen och öppnar en dörr åt dig. Knalla igenom och var beredd att möta ännu en jobbig boss.

NIONDE VÅNINGEN
Första gången du kommer till den här våningen kan du i stort sett inte göra någonting. Du måste nämligen döda bossen på våning 12 för att kunna möta bossen på den här nivån. Det är alltså dags att kila upp en trappa för att fortsätta ditt äventyr.

TIONDE VÅNINGEN
Denna nivå är som en labyrint där det gäller att gå på vissa plattor på golvet för att öppna vissa dörrar. Denna nivå ändrar sig från gång till gång så det är svårt att ge en exakt väg. Jag skulle dock ta mig tid och gå igenom denna nivå grundligt eftersom det finns många bra saker att hitta här.

ELFTE VÅNINGEN
Nu dags för något mycket frustrerande. Först och främst måste du möta en otroligt jobbig drake på denna nivå. När du efter mycket om och men har tagit död på denna best från fablernas värld så måste du gå in i den portal som finns på våningen. Du skickas nu ner till våning ett igen. Resten av grottan är nämligen bara till för par, och inte vilket par som helst utan Claude och Rena. När de kärlekskranka äventyrarna lämnat de andra efter sig ska du stiga in i portalen som nu finns på våning ett. Nu kommer du upp till nivå nio. Där får du sedan får kämpa dig upp till våning tolv.

TOLFTE VÅNINGEN
Den som trodde att detta helvetets högborg nu var avklarad blir på tolfte våningen genast påmind om att eld inte är till för att leka med. Här möter man nämligen ingen mindre än fågel Fenix. Jo, du hörde rätt. Det är den där jäkla skatan som inte kan dö. När du slagits mot honom så får du ett svärd som öppnar kistan på våning nio som du inte kunnat öppna förut. Dags alltså att trippa ner till våning nio igen. Där möter du en ny boss. Sedan är det bara att springa upp igen och du har nu tillgång till våning tretton. Se dock upp på våning tolv, för Fenix gillar som sägnen säger att stiga upp ur askan från de dödas land.

TRETTONDE VÅNINGEN
Nummer tretton sägs ju vara ett otursnummer. Bered dig på den grymma best som befinner sig på den trettonde våningen. Allt jag kan säga är: beväpna dig till tänderna och be.

Detta var allt vi hade för denna gång. Mer guider och koder dyker som vanligt upp i nästa nummer.



OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

SONY HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
Svarar enbart per mail
hotmail@jackofallgames.dk

RYMDSPEL OCH ROLLSPEL

Oavsett vad du gillar för typ av spel lär du gilla något av de spel vi har i månadens tävling.
Vandal Hearts II är ett stort och komplext rollspel från Konami som fick betyget 8 i Svenska PlayStation-Magasinet.
Martian Gothic är ett science fiction-spel som blandar flyguppdrag med äventyrsinslag. Spelet har inte lanserats än, så det är alltså inte recenserat i tidningen. Men vi tror att det kan bli ett ruggigt bra spel. Så sätt igång och ring!

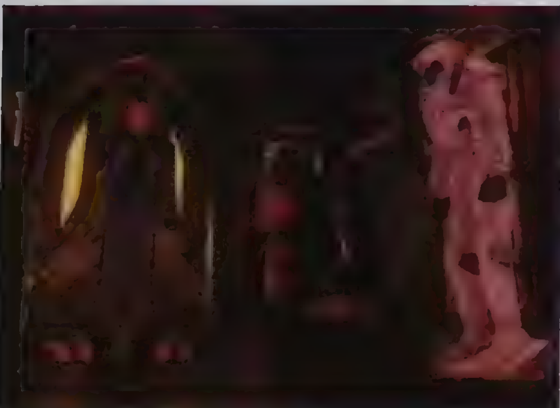
MARTIAN GOTHIC

1-10 pris: Spelet *Martian Gothic* från Jack of all Games
För att ha chansen att vinna science fiction-spelet *Martian Gothic* måste du kunna svaret på följande fråga:

Vem regisserade kalkon-rullen *Plan 9 from Outer Space?*

1. Mel Brooks
2. Mel Gibson
3. Ed Wood Jr.





VANDAL HEARTS II

1-5 pris: Spelet *Vandal Hearts II* från Konami
För att kunna vinna rollspelet *Vandal Hearts II* gäller det att kunna svaret på följande fråga:

Vilket företag har utvecklat *Vandal Hearts II?*

1. Square
2. KCET
3. Appaloosa Interactive





GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 7/2000. Priserna skickas ut i slutet av juli.

GRATTIS!
Ni vann vår tävling i nummer 28! Priserna kommer med posten.

1-5 pris: Theme Park World
Joakim Garpenstedt, Jörlanda; Jason Rourke, Ljusnedal; Niklas Wiberg, Lindesberg; Christian Väisänen, Norrtälje; Patrik Stjärnsten, Vällingby.

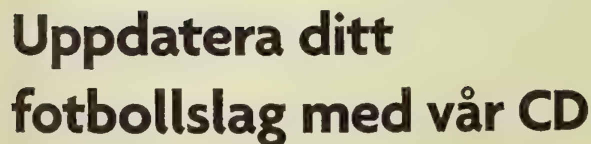
6-10 pris: Rubiks kub med Theme Park World-tema
Gert Johansson, Johanneshov; Peter Mellhag, Stockholm; Miriam Ekelin, Vellinge; Glenn Hellkvist, Färgelanda; Glenn Hellkvist, Färgelanda; Johan Sjunnesson, Åstorp.

11-15 pris: Theme Park World-T-shirt
Daniel Bergelin, Kungsgården; Simon Skog, Vellinge; Emil Gustavsson, Varberg; Kostas Diamantis, Stockholm; Mikael Skråmo, Göteborg.

Syphon Filter 2
1-10 pris: Syphon Filter 2
Affe Johnsson, Täby; Peter Petersson, Finspång; Hasse Ekelund, Västerhaninge; Oskar Rådehed, Örebro; Linus Karlsson, Årsunda; Kalle Hallerström, Bjärred; Sebastian Lindkvist, Sundsvall; Pontus Rudfelt, Kävlinge; Joakim Svensson, Svängsta; Aron Hermansson, Saltsjöbaden.

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

MÅNADENS CD



Uppdatera ditt fotbollslag med vår CD

Har du köpt *LMA Manager*? Känns det trist nu när en ny fotbollssäsong har börjat, men informationen i spelet fortfarande är från förra säsongen? Vi har lösningen: ladda bara ner den uppdaterade informationen från vår CD! Smidigt, eller hur? Men kom ihåg att spara din gamla save om något skulle gå snett.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".



Spelkontrollen kanske verka lite komplicerad i början, men med tiden kommer du att få kläm på det.

UEFA Champions League: Season 99/00

UTGIVARE:	Eidos
GENRE:	Fotboll
DEMOTYP	Spelbar

Demon är en vänskapsmatch mellan Manchester United och Chelsea. Du kan antingen spela själv eller mot en kompis.

Spelkontroll

Grundläggande spelkontroll

←→↑↓	Förflyttning
Utan boll	
⊗	Snabbt tryck för fottackling
⊡	Snabbt tryck för glidtackling
L1	Håll in för att spurta
R1	Snabbt tryck för spelarbyte
Med boll	
⊗	Snabbt tryck för att passa
⊡	Snabbt för en hög passning/Håll in för langre passning
R2	Snabbt tryck för att sparka/Håll in for längre skott
◎	Håll in för kraftfullt skott
△	Snabbt tryck för genomskärare
△	Snabbt tryck för inlägg när du är nära motståndarmålet
L1	Snabbt tryck för att slå bollen framför dig
L2	Håll in för att zooma in
När bollen är i luften	
⊗	Snabbt tryck för att nickpassa
⊗	Snabbt tryck for lobbnick när du är i motståndarens straffområde
⊡	Snabbt tryck för en hård nick
◎	Håll in för volleyskott
△	Snabbt tryck för att få kontroll över bollen
När målvakten har bollen	
⊗	Snabbt tryck för att rulla ut bollen
⊗	Håll in för att sparka eller kasta ut bollen
◎	Snabbt tryck för att släppa bollen vid fötterna

Ytterligare information

Kolla in recensionen i förra numret av PSM.



Mel kanske är i kramgoaste laget, men det verkar inte påverka hans golffärdigheter. Du bör klara av det här hålet på fyra slag utan problem.



Everybody's Golf2

■ **UTGIVARE:** SCEE
■ **GENRE:** Golf
■ **DEMOTYP** Spelbar

I vår demo befinner du dig på Balata Country Clubs fairway där du kan välja mellan att spela som Mel eller den något smidigare Chip. När du kommit upp på green kan du och tre polare tävla.

■ Spelkontroll

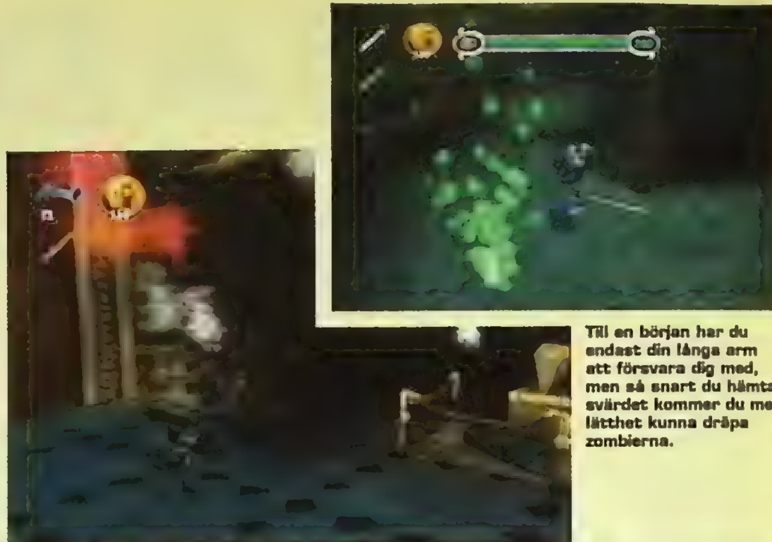
↑/↓	Ändra kameravinkel
←/→	Flyttar "siktet"
SELECT	Visa ditt scorecard
START	Översikt av hålet
⊗	Kraft på svingen
△	Zooma in
○	Zooma ut
□	Ändra kraften
L2	När du puttar visas en genomskärning av greenen
R2	Göm gräset/återställ kamera när du zoomar

■ Övriga inslag

Det fullständiga spelet bjuder på massor av olika spelvarianter, däribland stroke play, match play, turneringar, man-mot-man, niohålspar och träning. Allt detta kan avnjutas med (en av 13) olika karaktärer.

■ Ytterligare information

Kolla in recensionen i nästa nummer.



Till en början har du endast din långa arm att försvara dig med, men så snart du hämtat svärdet kommer du med lätthet kunna dräpa zombierna.



MediEvil 2

■ **UTGIVARE:** SCEE
■ **GENRE:** 3D-action/äventyr
■ **DEMOTYP** Spelbar

Din uppgift är att hindra den onde Lorden från att ta över den odöda armé som stryker fram på gatorna i det viktorianska London. I vår demo befinner sig den obeväpnade Dan på det gamla muséet, så spring in i det första rummet, slå sönder glaset, greppa svärdet och gör dig redo för strid.

■ Spelkontroll

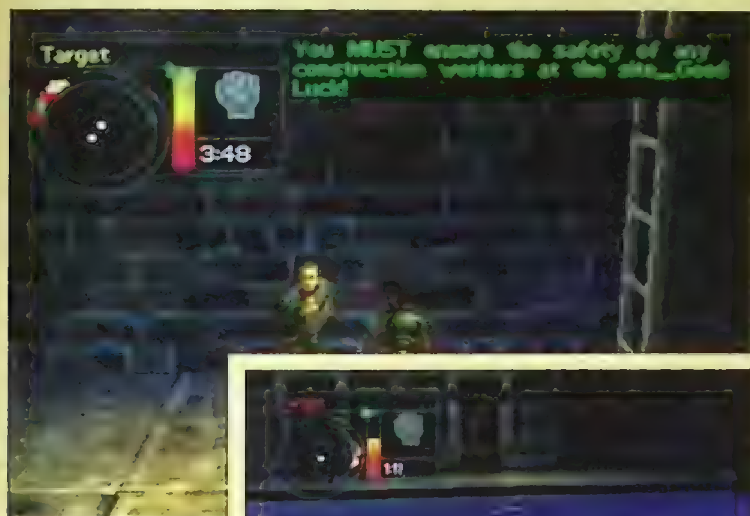
Vänster spak/ ←→↓↑	Förlyttning/klättra
Höger spak	Kontrollera kameran
⊗	Ett tryck för ett slag
⊗	Två tryckningar för dubbla slag
⊗	Tre tryckningar för slagkombination
□	Alternativ attack
△	Försvara dig (med sköld)
	Ducka (utan sköld)
△	Rusning (när du springer)
○	Hoppa
L1	Snabbt tryck för att byta mål
R2	Håll in för att rotera kameran åt höger
L2	Håll in för att rotera kameran åt vänster
SELECT	Inventory

■ Övriga inslag

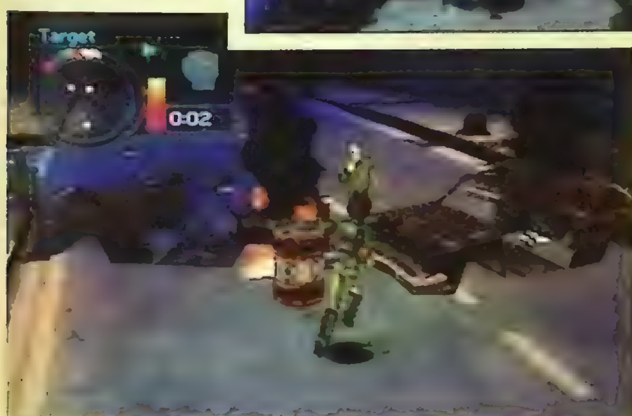
Som tur är har Dan utrustats med massor av nya vapen, med vilka han kan ta sig an elakingarna den här gången.

■ Ytterligare information

Bläddra till sidan 56 för en fullständig recension.



Precis som titeln antyder så råder det fullt kaos i det här spelet. Du börjar mitt i smeten – använd radarn i det övre vänstra hörnet för att lokalisera de olika målen runtom på nivån.



Urban Chaos

■ **UTGIVARE:**	Eidos
■ **GENRE:**	3D-action/äventyr
■ **DEMOTYP**	Spelbar

Målet i vår demo är att rädda gisslan (de känns igen på de blå uniformerna och att de vinkar med armarna) från ett av gängen och sedan klara sig helskinnad därifrån.

■ Spelkontroll

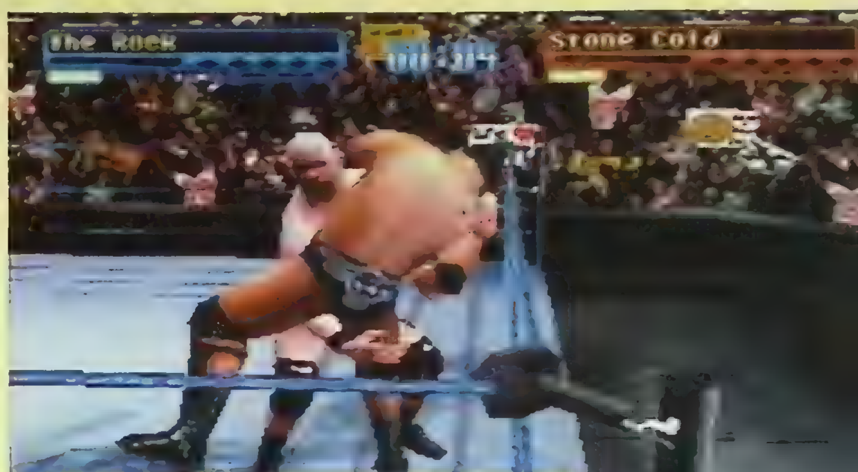
↓↑←→	Småspringa
◎	Huka dig, spurta när du springer, plocka upp/kasta föremål, gå in/ut ur fordon, dra i spakar, prata med någon, arrestera misstänkta, kroppsvisitera.
⊗	Hoppa, hoppspark.
⊡	Slå, avfyra vapen.
△	Sparka, glidtackling
L1	Förstapersonsperspektiv
L2	Rotera kamera åt vänster
R1	Växla mellan olika motståndare under strid
R2	Rotera kamera åt höger
SELECT	Inventory (⊗ väljer sak och går ur)
START	Visar menyn

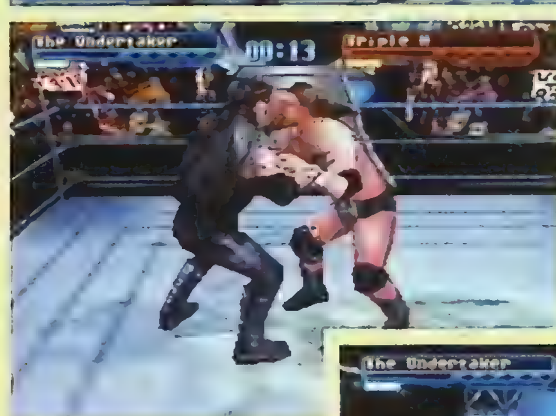
■ Övriga inslag

Det här uppdraget är bara en bråkdel av vad som finns med i det riktiga spelet.

■ Ytterligare information

Urban Chaos recenserades i PSM 29 där det fick det beundransvärda betyget 8/10.





Var och en av de fyra brottarna som erbjuds i demon har sin egen specialattack. Dessa kan du se när du väljer karaktär och kräver en del fingerfärdighet för att lyckas med, men vi tror att du kommer tycka det är värt besväret.



WWF Smack Down

■ **UTGIVARE:**	THQ
■ **GENRE:**	Wrestling
■ **DEMOTYP**	Spelbar

Det senaste spelet i WWF-serien innehåller alla dina favoritbrottare. I den här demon kan du välja bland fyra olika karaktärer: Triple H, den superhale Rock, den ökände Undertaker och sist men inte minst, den enorme Stone Cold. Förbered dig på blod, svett och tårar i en match som kan spelas med eller utan en polare.

■ Spelkontroll

←→↑↓	Förflyttning
⊗	Slå
◎	"Irish whip"
→←↑↓+ ◎	Ta tag i motståndaren
⊡	Motattack
△	Spring
↑↓←→+ △	Klättra upp på ringstolpen
↑↓←→+ R1	Klättra ut ur ringen
△	Glid in i ringen
R1	Tagga din partner
↓ + ◎	Håll ner motståndaren

■ Övriga inslag

Du kan skapa din egen brottare i det riktiga spelet.

■ Ytterligare information

Kolla in recensionen i PSM 29.

Video Galleriet

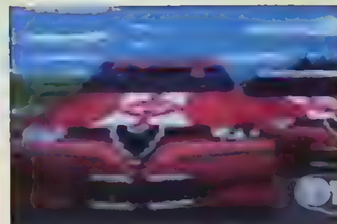
PSM:S SEDVANLIGA TITT PÅ BILDER FRÅN MORGONDAGENS SPEL

WTC World Touring Cars

- UTGIVARE: Codemasters
- GENRE: Racing
- DEMOTYP: Video

I dessa dagar verkar det som om högkvalitativa racingspel är precis som bussar – du väntar en evighet på en och så kommer två samtidigt. Först ut är Codemasters uppföljare i den framgångsrika *TOCA*-serien. Den här gången handlar det inte om engelska Touring Car-mästerskapet, utan utvecklarna har satsat på en mer internationell miljö. Spelet innehåller 23 verkliga banor (inklusive den amerikanska Laguna Seca Raceway) och inte mindre än 43 olika bilar. Om du tappar kontrollen över bilen så är skadorna rätt realistiska. Så gör dig redo för en snäv vänsterkurva ner till din lokala spelbutik snart.





Gör dig redo för lite seriös bilåkning, för snart kommer det mer i form av en spelbar demo.

Colin McRae 2.0

- UTGIVARE: Codemasters
- GENRE: Racing
- DEMOTYP: Video

Under det senaste året har en stor samling utvecklare varit inlåsta någonstans i Warwickshire och arbetat tillsammans med herrar Grist och McRae. Här har du möjlighet att få se vad de har sysslat med. Låt dig hänföras av effekter som av eldsprutande gasrör, vilket sen reflekteras i den våta asfalten. Förundras över hur körkänslan förändras när du byter vägunderlag och väderförhållandena förändras. Flämta när du springer ner till spelbutiken för att förhandsbeställa ditt eget exemplar så att du inte blir utan när spelet släpps i juni.





Efter månader av väntan börjar äntligen *Colin McRae Rally 2* bli färdigt. Hurra för bra uppföljare!

Muppet RaceMania

- UTGIVARE: SCEE
- GENRE: Racing
- DEMOTYP: Video

Lördagkväll var det mupparna på TV... om det är något som kan locka fram barndomsminnen så är det Miss Piggy, Gonzo, Kermit och alla de andra mupparna. Efter mycket om och men har SCEE tagit på sig uppgiften att släppa in dina favoritmuppar på PlayStation i ett alldeles eget racingspel. Så det är bara att luta sig tillbaka och spana in vårt rullande demo. Håll utkik efter de två farbröderna på balkongen...



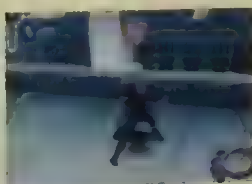


Grisen är tillbaka och den här gången menar hon allvar. Aldrig någonsin kommer djur i datorspel att vara detsamma.

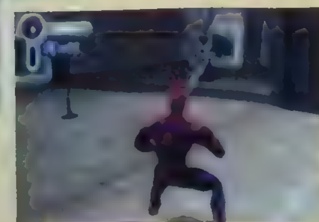
Spider-Man

- UTGIVARE: Activision
- GENRE: 3D-action/äventyr
- DEMOTYP: Video

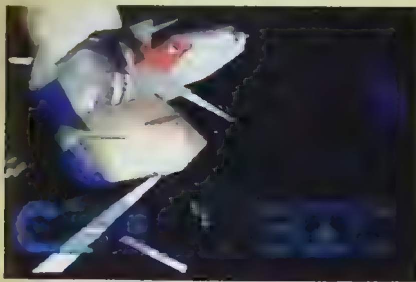
Börjar spindelkrafterna kännas i kroppen? Känner du för att sätta på dig en mask, huva, ett par blå tights och spinna lite väv i vardagsrummet? Vi kan tala om varför. Det är för att du kan känna den smidige hjältens närvaro på vår cd-skiva. För att kika på den här demon är det bara att trycka på ⊗ när orden "Spider-Man Rolling" dyker upp på TV:n.
Chad Findley, som är en av utvecklarna bakom *Spider-Man*, säger att "När vi kunde plocka upp handkontrollen, skjuta iväg ett spindelnät och svinga oss hundratals meter mellan skyskraporna och klättra upp på nästa hustak, då kände vi att vi äntligen hade gjort Spindelmannen rättvisa och vi blev alldeles till oss." Det kommer du också att bli när du ser honom.

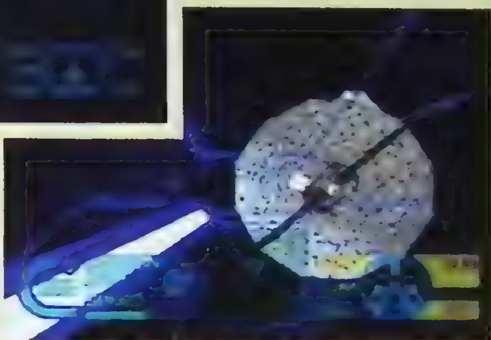






Vår lycra-beklädde hjälte har inga problem med att svinga sig upp på hustak eller klättra på väggar. (Men han har väldigt stora ögon.)





Dags för ännu en nostalgitripp när *Star Luster* blir 2000-anpassat

Star Ixiom

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Video

Våra mogna läsare kanske minns ett spel som hette *Star Luster*, och ni kommer säkert att bli glada över att höra att det fått sig en rejäl ansiktslyftning och ett nytt namn sedan tiden då det begav sig i arkadhallarna. Om du missat detta fenomen så kan vi berätta att Star Ixiom handlar om ett rymdkrig i det 25:e århundradet, och du har rollen som pilot i ett rymdskepp – må Kraften vara med dig...

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

NÄSTA MÅNADS CD BJUDER BLAND ANNAT PÅ:

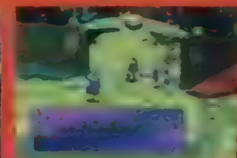
- MASSOR AV LUFT I **TONY HAWK'S PRO SKATER 2**
- MASSOR AV PIZZOR I **RADIKAL BIKERS**
- MASSOR AV HUGGTÄNDER I **VAMPIRE HUNTER D**
- MASSOR AV KYLA I **IN COLD BLOOD**
- MASSOR AV BOLLAR I **EURO 2000**
- PLUS EXKLUSIVA DEMON PÅ **STAR OCEAN 2, STAR IXIOM, HOGS OF WAR, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER** MED MERA!



World Champ Snooker



Star Ixiom



Star Ocean 2



Tony Hawk's Pro Skater 2



Radikal Bikers

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13 • På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy
PSM 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA !
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 • På skivan: Populous: The Beginning, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim, Carmageddon, Ape Escape.
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 ´99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro ´98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 ´99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing



HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:

SUMMA:

Ev företag ....

Namn ....

Adress ....

Postnr .... Ort ....

Telefon ....

Målsmans underskrift om du är under 18 år ....

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



FET FINAL

FINAL FANTASY IX

Allt du vill veta om det absolut sista *Final Fantasy*-spelet till PlayStation

SPELBAR DEMO PÅ SKIVAN

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

På med knäskydden och provspela bästa skateboardspelet före alla andra!



NÖFF NÖFF!

HOGS OF WAR

Små grisar med hjälmar skjuter på varandra medan Rik Mayall (från The Young Ones) kommenterar



VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Euro 2000
Need for Speed: Porsche Challenge
N-Gen Racing
Everybody´s Golf 2
Rally Masters
F1 Racing Championship
Street Fighter EX Plus 2
Missile Command
NHL Blades of Steel 2000

VI HAR PROVSPELAT

In Cold Blood
Destruction Derby 2
Hogs of War
Dragon Valour
Med mera...



NUMMER 7/2000

UTE I DEN 27 JUNI

Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen



nordic games

2 års garanti




PlayStation

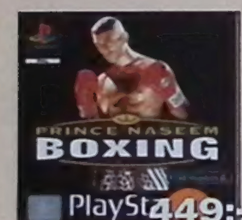
Nyheter


349:-

Rally Masters


449:-

Colin McRae Rally 2.0


449:-

Prince Naseem Boxing

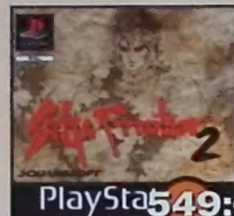

449:-

Vandal Hearts 2

Battle Tanx Global Assault	399
Crisis Beat	449
Dukes of Hazzard	249
Earthworm Jim 3D	449
Everybody's Golf 2	279
Evo's Space Adventures	99
F1 Racing Championship (UBI)	399
Jackie Chan	279
Jimmy White Cueball 2	449
Jo Jo's Bizarre Adventure	449
Legend of Legaia	279
Martian Gothic: Unification	99
Mis Adventure of Tron	449
Missile Command	429

NBA in the Zone 2000	449
Need for Speed 5: Porsche	429
Rayman 2	399
Rescue Shot	279
Roadsters Trophy	429
Ronaldo V-Football	449
Silent Bomber	449
Silicon Valley	399
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	449
Street Fighter EX+ Alpha 2	449
Suikoden 2	449
Tombi 2	279
Toshinden 4	449
World Championship Snooker	449

Ordinarie


549:-

Saga Frontier 2


279:-

Star Ocean 2


349:-

Syphon Filter 2

Crusaders of Might & Magic	429
F1 2000 EA	429
Fear Effect	429
Fishermans Bait 2 Big Ol' Bass	429
Gran Turismo 2	429

Grandia	399
Int. Track & Field 2	449
Metal Gear Solid Double Pack	369
Micro Maniacs (M Machines 4)	449
Player Manager 2000	429

Resident Evil Gun Survivor	499
Rollcage Stage 2	369
Street Skater 2	429
Theme Park World	429
Tomb Raider 4	449

Kampanjpriser!

Assault	129
Big Air	199
Bloody Roar 2	249
Colony Wars Vengeance	199
Diablo	249
Evil Zone	249
Extreme 500	149
F.A. Premier League Star	199
Gex 3 Deep Cover	249
Hard Edge	199
Hot Wheels Turbo Racing	249
Player Manager 99	249
Pocket Fighters	199
Populous the Beginning	199
Sled Storm	249
Theme Hospital	249
V-Rally 2	249

PSX 2



Playstation 2 Japansk

Japansk basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, RGB-kabel.

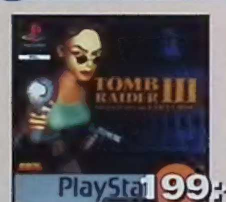
Spel:

Street Fighter 3 EX, Ridge Racer 5, Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Kessen m fl.

Ring!

för senaste pris (ändras dagligen)

Platinum


199:-

Tomb Raider 3

Crash Bandicoot 3	199
Ett Småkryps Liv	199
FIFA 99	249
Hercules	199
Metal Gear Solid	249
Mickeys Wild Adventure	199
Spyro the Dragon	199
Toca Touring Car 2	199

Basenhet



Basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res. för slutförsäljning.

Tillbehör

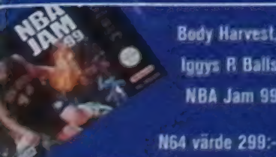

899:-

Super Ratt Paket!
Ferrari Shock 2 Force + Colin McRae Rally 2

Action Replay CD-X	469
HK Dual Shock Innovation	229
HK Dual Shock Ord. Grå	329
Minneskort 1080 Block. Färg	499
Minneskort 15 B 1M Färg	99
Minneskort Ord Grå Grey	179
Multi Tap Innovation	249
Mus Ej Original	199

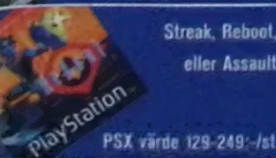
Köp 3 spel

och välj en av följande på köpet!



Body Harvest, Iggys R Balls NBA Jam 99

N64 värde 299:-



Streak, Reboot, eller Assault

PSX värde 129-249:-/st

Minneskort Kopia

Standard PSX Kopia värde 99:-

Kablar

DC: RGB el X-tender

N64: RGB el X-tender

PSX: Link, RGB el X-tender

NINTENDO 64



N64 spel


549:-

Battle Tanx Global Assult

Armorines	499
Bass Hunter	599
Battle Tanx Global Assault	549
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	749
Int. Superstar Soccer 2000	549
Int. Track & Field Summer Game	549
Jet Force Gemini	549
Perfect Dark	599
Pokemon Stadium + Transfer Pak	699
Ridge Racer 64	599
Top Gear Rally 2	699
Twelve Tales Conker 64	599
Winback	599

Game Boy Color

Basenhet Color, olika färger	699
Bugs B Crazy Castle 4	399
Dragon Warrior Monsters	349
Harvest Moon	299
Muppets	369
NHL 2000	349
Pokemon Blå	349
Pokemon Röd	349
Resident Evil	369
Stranded Kids	349
Super Mario Bros DX	349
Toy Story 2	369
Worm Light, cool pryl!	199
V-Rally	349
Zelda DX	349

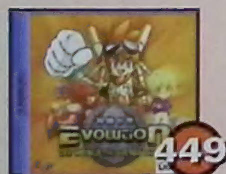
N64 REA!

Body Harvest	199
Michael Owen WLS	199
Rugrats Treasure Hunt	199
Road Rash	199
V-Rally Edition 99	299
Wipe Out 64	199

Dreamcast



Nyheter


449:-

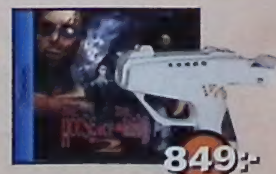
Evolution

Chu Chu Rocket	499
Dragons Blood	549
Ecco the Dolphin	499
Evolution	449
Grand Theft Auto 2	479
Hidden and Dangerous	499
Hot Rod City	499
Jo Jo's Bizarre Adventure	499
MDK 2	499
Nomad Soul	499
Resident Evil 2	499
Resident Evil: Codename Veron	499
Star Wars Episode 1 Racer	499
Street Fighter 3 Double Impact	499

Ordinarie

Buggy Heat	499
Deadly Skies	499
Dynamite Cop 2	499
ECW Hardcore Revolution	499
Marvel vs Capcom	499
NBA 2K	499
Power Stone	499
Psychic Force	499
Rayman 2	449
Red Dog	499
Sega Rally 2	499
Slave Zero	499
Sonic Adventure	499
Soul Calibur	499
Soul Fighter	499
Tee Off Golf	499
Toy Commander	499
Wetrix	449
Vigilante 8 2nd Offense	499
Wild Metal	499
Virtua Fighter 3tb	499
Virtua Striker 2	499
Worldwide Soccer 2000	499

Bas & Tillbehör


849:-

House of the Dead 2 +Pistol Mad Catz

Bästa pistolspelet med en toppen pistol från Mad Catz.

Antennkabel RF Switch	199
Basenhetspaket Standard	2495
Dreamcast Mod Chip 4pins	400
Dreamcast Väska	399
HK Dreamcast, olika färger	279
HK Original	329
RGB-Kabel	199
Ratt Ferrari DC	749
Rumble Pack Org	279
VMS Minneskort	329

www.nordicgames.com tel 054-22 20 00 fax 054-22 20 22

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Begagnathandel

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte.

T ex: Du får för ditt Driver (PSX) 50% av 250kr =125 kr kontant eller 60% av 250 kr = 150 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%. Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

SÅ SÅLJ BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Beg.avdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till vår hemsida.
4. Invänta dina spel/pengar, detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Är du under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.
7. Vi köper inte in Playstation basenheter av modell 1002 eller ASCII Grip Pad.

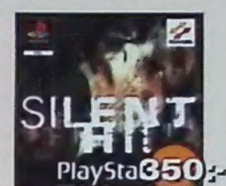
Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha byteSrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning, tryckfel och prisändringar.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är normalt 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar Posten att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 68 kr. Beställningar över ett kilo 120 kr.

Playstation







Actua Pool	250
Actua Soccer 3	95
AIV Evolution Global	195
Akuji	150
Alien Trilogy	95
Allied General	150
Alundra	195
Assault Rigs	75
Asterix	250
Big Air	150
Black Dawn	150
Breath of Fire 3	195
Bugs Bunny	250
Bust A Move 2	175
C&C	125
C&C Red Alert	150
C3 Racing	150
Capcom Gen Vol 1	350
Championship Motocross	295
Chocobo Racing	195
Chronicles of the Sword	150
Colony Wars Vengeance	95
Cool Boarders 2	95
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	150
Croc	175
Croc 2	350
Crusader No Remorse	75
Cyber Tiger	225
Dark Forces	295
Dead or Alive	150
Deathtrap Dungeon	95
Descent	75
Destruction Derby	125
Diablo	150
Die Hard Trilogy	175
Dino Crisis	295
Discworld 2	195
Disruptor	95
Dodgem Arena	95
Doom	150
Dreams	95
Driver	250
Duke Nukem 3D	150
Dune 2000	350
Escape ODT	95
ESPN Extreme Games	295
Exhumed	125
F.A Premier League Manager	250
F.A. Manager	150
F.A. Premier League Star	150
Fifa 2000	295
FIFA 96	75
FIFA 98	95
FIFA 99	150
Fighting Force	195
Fighting Force 2	250
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Formula One 97	95
Formula One 98	175
Formula One 99 (Sony)	295
Forsaken	75
Future Cop LAPD 2100	95
Gex 3D	150
G-Police	95
Gran Turismo	175
Gran Turismo 2	350
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto 2	295
Grand Theft Auto London	150
Granstream Saga	195
Gridrun	95
Guardian Crusade	150
Heart of Darkness	125
HI Octane	75
Hyper Match Tennis	95
Independence Day	95
Int. Superstar Soccer 98	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Track & Field	125
Jade Cocoon	250
Jersey Devil	95
Johnny Bazookatone	95
Jupiter Strike	75
Jurassic Park the Lost World	150
Kagero Deception 2	295
Kingsley	150
Klonoa	195
Knock Out Kings	150
Knock Out Kings 2000	350
Konami Open Golf	150
Last Report	150
Le Mans 24 Hour	250
Legacy of Kain Blood Omen	195
Lego Rock Raiders	395
Lone Soldier	95
Madden NFL 2000	295
Marvel Super Heroes vs Street	350
Mass Destruction	95
MDK	150
Medal of Honour	350
Metal Gear Solid	175
Metal Gear Solid Add On	195
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	175
Midnight Run	150
Millenium Solider	250
Mission Impossible	250
Monopoly	295
Mortal Kombat 4	195
Mortal Kombat Trilogy	150
Moto Racer	125
Nagano Winter Olympics	95
NBA Live 2000	350
NBA Pro 99	95
Need for Speed	150
Need for Speed 3	225
Newman Haas Racing	95
NHL 98	95
NHL 99	150
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	75
Nightmare Creatures	150
No Fear Downhill Mountainbikin	295
Note, the	150
Nuclear Strike	150
Oddworld 1 Abes Oddysee	95
Off World Interceptor	75
Overboard	150
Pandemonium	150
PGA Tour Golf 97	95
Philosoma	75
Pitfall 3D	150
Player Manager	195
Point Blank 2	295
Populous the Beginning	150
Porsche Challenge	95
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	195
Quake 2	295
R4 Ridge Racer Type 4	125
Rage Racer	150
Rally Championship	295
Rally Cross 2	250
Rayman	175
Re Volt	195
ReLoaded	150
Resident Evil	175
Resident Evil 2	150
Ridge Racer Revolution	95
Riot	95
Rival Schools	150
Riven Myst 2	295
Roll Cage	150
R-Type Delta	295
Running Wild	95
Rushdown	150
Sensible Soccer Club Ed.	95
Shadowman	195
Shao Lin	350
Silent Hill	350
Skeleton Warriors	95
Sled Storm	195
Small Soldiers	150
Smash Court Kournokova	295
Soviet Strike	150
Speed Freaks	150
Spice World	95
Spyro 2	295
Spyro the Dragon	175
Star Wars Episode 1	350
Street Fighter Ex+@	95
Street Skater	195
Strike Point	95
Superbikes 2000	350
Supercross 2000 EA	350
Syphon Filter	250
Tarzan	395
Tekken 2	125
Tennis Arena	150
Test Drive 4	150
Test Drive 4X4	150
Test Drive Off Road	195
Tetris Magiska Utmaning	250
Tetris Plus	395
Theme Hospital	175
Thrasher	395
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Tiger Woods 99	250
Time Crisis	175
Toca Touring Car	125
Toca Touring Car 2	175
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	175
Tomb Raider 4	295
Tomorrow Never Dies	350
True Pinball	150
UEFA Striker	195
Vandal Hearts	195
Warhammer Dark Omen	225
Wild 9	95
Wild Arms	225
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	150
Virtua Pool	195
VMX Racing	295
World League Soccer 98	125
Worms	150
Worms Armageddon	295
V-Rally 2	150
Wu Tang	350
WWF Warzone	150
X2	95
Xena Warrior Princess	250
Xenocracy	95
X-Files	295
XGames Pro Boarder ESPN	195
X-Men vs Street Fighter	150

PSX Tillbehör

Titel	Vi säljer	köper
Action Replay Prof Dat	395	150
HK Analog Original PSX	95	25
HK Ascii Stick	395	150
HK Dual Shock PSX	195	60
HK Original PSX	95	25
HK Original. Kopia PSX	50	10
Link Kabel	75	25
Minneskort 15 Bl. Kopia	85	30
Minneskort 720 Block	325	100
Minneskort Original PSX	95	30
Pistol Erazer Gun. Scorpion	150	50
Ratt Mad C/Jordan Dual S	550	250
X-Plorer	250	100

butiker



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge, Kupolen Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad, D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15



Nyhetsbrev via e-mail

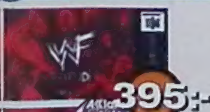
Vill du få vårt nyhetsbrev varje vecka, så är det bara att gå in på vår hemsida www.nordicgames.com och anmäla sig.

Telefon
054-22 20 00
vardagar 10-18

Fax
054-22 20 22

E-mail
order@nordicgames.com

Nintendo64



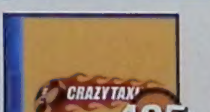
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	150
All Star Baseball 2000	295
All Stars Tennis 99	350
Bust A Move 2	150
Centre Court Tennis	295
Duke Nukem 3D	195
Extreme G2	95
F1 World Grand Prix	95
F1 World Grand Prix 2	350
F-Zero X	195
Goldeneye 007	295
Hexen	150
Knock Out Kings 2000	195
Lylat Wars + Rumble Pack	195
Madden 99	95
Mortal Kombat 4	350
Multi Racing Championship	250
Nascar 99	195
Quake 2	395
Quake 64	195
Road Rash	150
Shadowman	295
South Park	295
Star Wars Rogue Squadron	295
Tetris 64	350
Top Gear Overdrive	195
Turok 2 Seeds of Evil	195
Turok: Rage Wars	295
Twisted Edge Snowboard	150
Walalae Country Club Golf	150
Wipe Out 64	95
WWF Attitude	395
Zelda the Ocarina of Time	295

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, scart/antennkablar strömsladd, och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.

Titel	Vi säljer	köper
Dreamcast PAL	1995	1300
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	195	80
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	595	350
Playstation	795	500
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	295	120

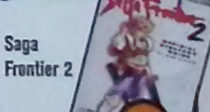
Dreamcast



Aero Wings	350
Blue Stinger	395
Buggy Heat	295
Crazy Taxi	425
F1 Racing Championship (UBI)	395
Fighting Force 2	350
Hydro Thunder	295
Incoming	195
Marvel vs Capcom	395
Monaco GP 2	295
Mortal Kombat Gold	295
NBA Showtime	295
NFL Blitz 2000	295
Power Stone	295
Psychic Force	250
Re Volt	395
Ready to Rumble Boxing	395
Sega Rally 2	350
Snow Surfers	395
Sonic Adventure	350
Soul Calibur	395
Suzuki Alstare Racing	350
Tokyo Highway Challenge	295
Toy Commander	350
Trick Style	350
Virtua Fighter 3tb	250
Virtua Striker 2	395
Worldwide Soccer 2	250
WWF Attitude	395

Guide

Saga Frontier 2



Samtliga nedanstående guider är nya och med engelsk text. De flesta guider är på 128-216 sidor 4-färg.

Donkey Kong 64	199
Final Fantasy 8	199
Gran Turismo 2	199
Grandia	199
Medal of Honor	199
Resident Evil 3	199
Suikoden 2	199
Tomb Raider 4	199

. Alla beg-spel på denna sida fanns i lager 00 05 05. Vi får dagligen in 100-tals beg spel. Ring oss för pris och tillgänglighet på titlar du saknar eller kolla www.nordicgames.com